
《轩辕剑六》
新引擎下的视觉盛宴


揭开迷雾
看清“工包”的真面目


《古墓丽影》
探秘专题



大众软件旬刊
2013年
总第438期

05 月上

本期特惠价：7元
邮发代号：82-726



电脑应用与娱乐的第一选择

梦想世界 在线
www.duoyi.com
超具想象力的网游
梦想世界 搜索

武侠奇缘
给你真正的江湖
火爆测试中
详情见 P71

◆ 巨型魔神惊现江湖 战斗更加震撼 ◆ 全新奇兽天赋异禀 伴你仗剑天涯



www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060



多益网络 WWW.DUOYI.COM
广州多益网络科技有限公司
官方网站：www.duoyi.com 客服热线：020-38029178 客服邮箱: mxgm@duoyi.com
WWW.DUOYI.COM 搜索

梦幻龙族2
ml.9hgame.com

韩国高人气格斗网游

格斗无限 萌爱无边

开放内测火爆进行中，即刻登录官网领取Ipad、限量宠物

ML.9HGAME.COM







仙侠世界

2013 巨人网络 战略级大作

今日内测

不删档 不限号

仙侠世界 搜索

屌丝女神 戚薇

戚薇幸福礼包

进入《仙侠世界》游戏，与NPC“戚薇”对话，输入礼包代码：**DR419**，领取戚薇幸福礼包。



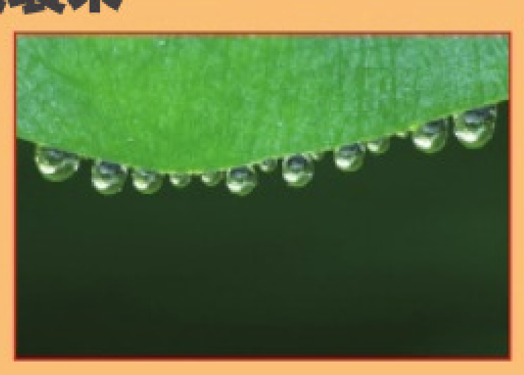


巨人网络 游戏官网：http://xx.ztgame.com

重点推荐

P42 应用聚焦
老兵不死
——功能型手机再次袭来

在智能机疯狂扩展的今天，手机厂商们却开始意识到低端市场和特殊用户群体的需求。另辟蹊径卷土重来的功能型手机，究竟表现如何呢？



P47 应用聚焦
从Pebble到iWatch：
势不可挡的腕上智能化潮流

Pebble的上市，让智能手表再次成为了IT业界的焦点。这种设备究竟拥有何种发展前景？本期“应用聚焦”会告诉大家答案。



P96 半月焦点
《古墓丽影》探秘专题

此次“重生”的劳拉凭借流畅的动作、华丽的战斗技巧和大魄力的动作脚本场面和对传统冒险精神的传承，将动作冒险类游戏带入一个新的高度。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
四　川	周　婷	黑龙江	王　龙
北　京	林明宇	吉　林	林　森
广　东	谢龙宇	四　川	杜　羽
浙　江	赵　楠	北　京	鲁　博
江　苏	许龙泽	重　庆	苏宏宇
四　川	徐　宁	上　海	周　超
浙　江	吉　喆	新　疆	齐　达
甘　肃	邱启明	上　海	范　凯
山　东	陆　峰	河　南	赵　峰
河　北	鄢　婷	河　北	马　奇



▲赠送凌晨图书系列之《春夜幻想天》一本


修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑玻 陈子赟
本期责编 赵博
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

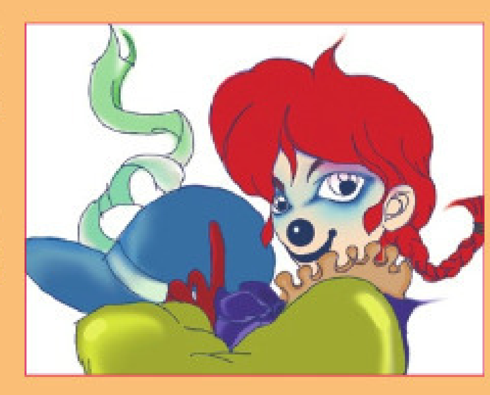
平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杳 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年5月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

版权声明

凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

责编手记



在我们千等万盼下，“老地方”酒家的接盘侠终于出现，自此我们也终于摆脱加班饭是丽华快餐还是“麦记烧饼”这个艰难的决定！不过新饭店的回锅肉颇不受8神经老爷待见，8神经直言：“这家回锅肉，只给他50分，不能再多！吃了一块跟牛肉干一样！嚼的我好累！感觉不会爱了！”

当然，吃饱喝足后，等待我们依然是这个忙碌的出片夜晚。而我，依旧延续着史上最混乱责编的风格，时而忙目录，时而忙改错，风风火火，耳边还时不时的响起那个急着去打黑市拳（真实情况不可考，但大家都这么说！）的热血混蛋在聒噪，弄得人一个头两个大。

而导致如此疯狂的加班夜晚的原因还在于：前一天晚上准备先睡会再爬起来写稿子，结果当我休养生息结束，喝罐红牛补充精力，准备挑灯夜战之时，家里竟然停电了！我只能抱着我的笔记本边写边流泪，而最可怕的是，当笔记本没电之后，迅速上床准备早起赶稿的我竟然悲哀地发现：我失眠了……一定是那罐红牛害的！这直接的后果就是我这一整天都浑浑噩噩……

看到这篇责编手记的读者朋友，熬夜有害健康，真的，这是Joker的血泪史……

本期责编：Joker



装备保值永不废弃
一键升级零失败
镶嵌宝石高保值
低成本免爆打孔
xzsj.11408.com

随身口袋影院
华为Mate手机

■晶合实验室 山青

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★★

◆华为（Huawei） ◆已上市 ◆2688元 ◆附件：数据线、充电器、耳机、说明书等 ◆咨询电话：800-830-8300（客户服务中心） ◆推荐用户：追求高性价比、追求影音娱乐随身的用户 ◆相似产品：三星GALAXY Note2、中兴N5等



虽然配置了6.1英寸的巨大屏幕，但华为Mate采用的窄边框设计使机体投影面积保持在较小的水平，与5.5～5.7英寸屏幕手机相近。其屏幕分辨率为1280×720，支持10点触控，屏幕顶部为前置100万像素摄像头

华为的6.1英寸手机终于以2688元的惊艳价格上市，作为目前最大屏幕的手机，它在软件设计、硬件配置、外形做工等方面都很有特色。

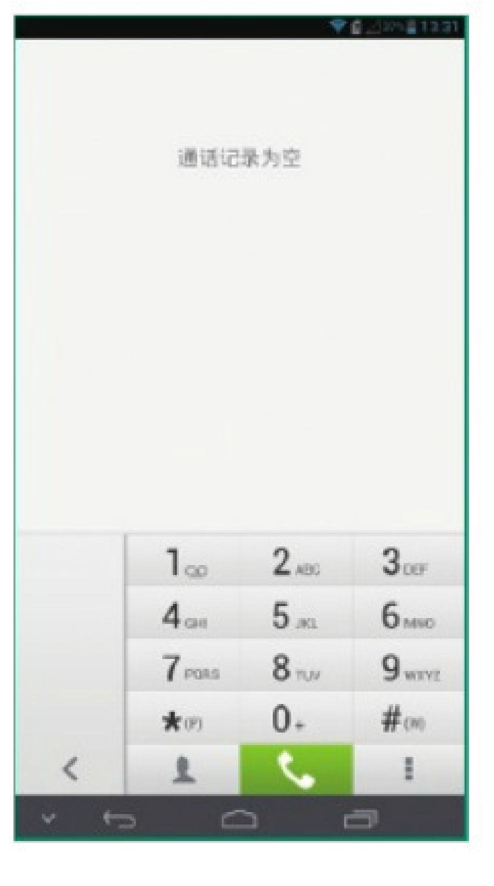

Mate厚度为9.9mm，重量达到195g，但弧形背壳使其握持感觉更薄，平衡的重量设计也让其手感更轻，侧面的开关键更便于单手操作


背部壳体为磨砂塑料材质，有一定的防滑效果，而且扎实的做工使其并不会显得脆弱。背部800万像素摄像头和LED补光灯位于顶部，底部则是扬声器开口，音量相当洪亮



Mate还拥有出色的拍摄能力，也可以自己拍摄优秀的影视作品而不仅仅是观赏。它支持全景、HDR、微光、笑脸等多种拍摄模式以及多种特效，群拍功能还可选取每个人的笑脸组成最好的合影


Mate支持WCDMA/GSM制式Micro SIM卡和Micro SD卡存储扩展，扩展槽都带有防护盖，提供了一定的防水泼溅能力



Mate可设置为单手模式，拨号键盘等输入都会偏向一侧，便于用户单手触控

Mate采用华为1.5GHz四核K3V2处理器，2GB内存，内置8GB存储空间。其安兔兔测试成绩达到15881，象限测试为5576，NenaMark 2的3D游戏性能测试中，它一直保持在60fps的最高帧速状态，CPU和GPU性能都相当出色。

Mate支持超长待机、普通模式和性能模式3种省电模式，但更多的是屏幕

和待机功率控制，在性能测试中的成绩基本一致。其内置4050mAh电池不可拆卸，在超长待机模式下，普通使用频率可提供1天以上的续航时间，720p的MP4视频则可连续播放8小时以上（均保留15%电量）。它采用自带充电器的充电速度也相当快，2小时可充电50%。

作为重视娱乐能力的手机，Mate已安装多种音视频播放和娱乐、阅读、地图等软件，可流畅播放AVI、RMVB、FLV、MKV、MOV等格式和1080p分辨率的视频，以及WMA、WAV、MIDI等格式音频，支持杜比音效（需使用耳机），并内置FM收音功能。

总结： 华为Mate是一款娱乐功能强大、设计合理，且性价比超高的手机，和其名称“Mate”一样，是用户最好的随身伙伴。如能保证供货，将成为华为争夺手机终端市场的又一张王牌，并对其他大屏手机，甚至是7英寸级别平板电脑带来巨大冲击。

艳丽而实用

三星红韵S22C330HW显示器

■晶合实验室 魔之左手

三星显示器的外形设计总是相当出色，新一代红韵系列更是结合了中国传统和时尚设计，给人眼前一亮的感觉。



从后方看可以更深地理解“红韵”显示器的名称由来，不仅底座和支架采用大红色，而且还采用了“红立方”背板设计，大量六角形是源于“水立方”的设计灵感



这款产品采用D-Sub和HDMI接口。外置变压器设计，加上LED背光使其体形超薄，重量仅有2.94Kg



隐藏式触控按键不影响整体感



其支架简洁而美观，更有易用的束线设计





红韵S22C330HW采用22英寸16:10规格面板，分辨率1680×1050，显示面积和文字显示都大于16:9规格产品。A+级显示面板拥有5ms响应速度、170°可视角度和250cd/m²亮度

总结： 红韵S22C330HW不仅外形艳丽，还拥有不错的显示能力与绿色环保设计，价格也比较合理，是一款相当实用的产品。



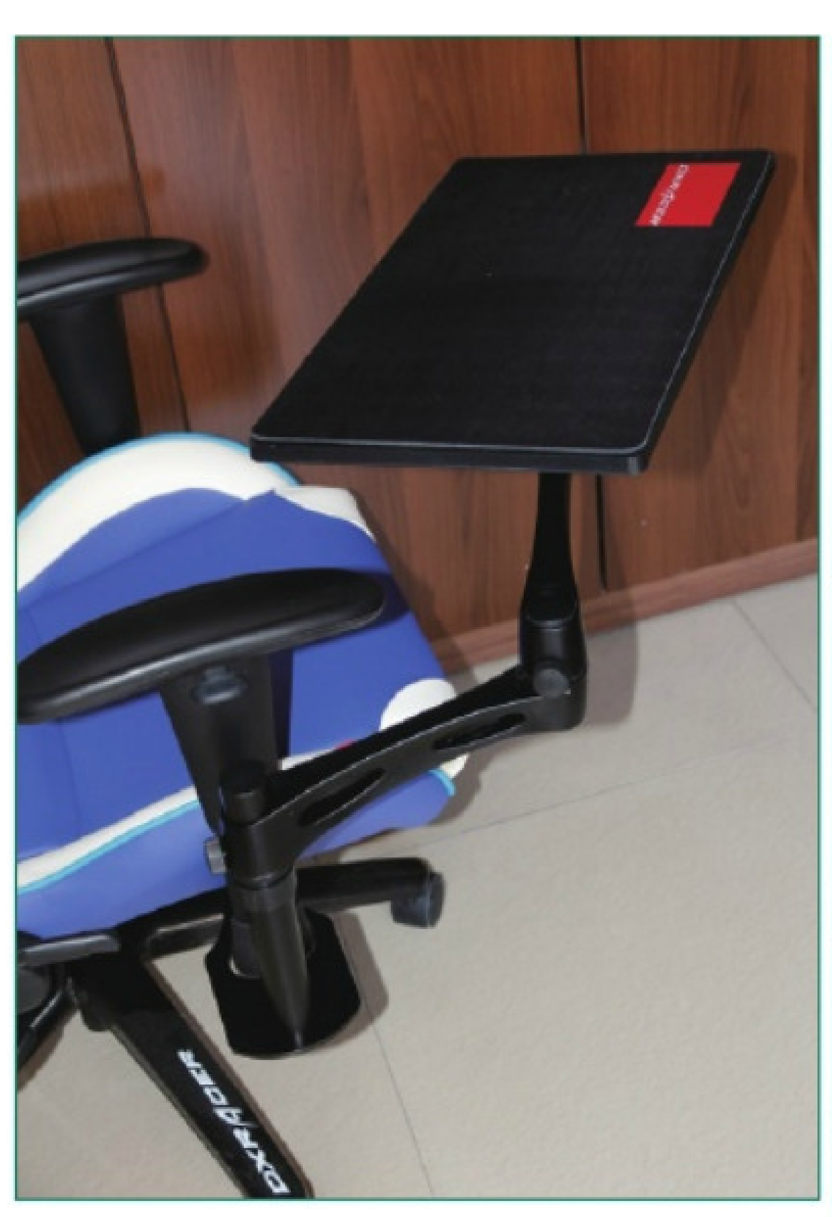
炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆三星（Samsung） ◆已上市 ◆1199元 ◆附件：电源线、D-sub信号线、说明书、质保卡等 ◆咨询电话：800-858-5858（服务热线） ◆推荐用户：年轻时尚的家庭、办公用户 ◆相似产品：戴尔E2213，飞利浦220V3LSB/93等

灵活百变
DXRACER扩展托架

■晶合实验室 魔之左手

迪锐克斯电脑/办公椅的卖点不仅是舒适，还有很好的全系列模块化设计，以及由此而来的出色升级扩展能力。例如当我们将DXRACER电脑椅从电脑桌旁移开的时候，仍可以通过扩展托架使用无线键盘、平板电脑、笔记本继续在网上冲浪或联系家人、欣赏视频等。

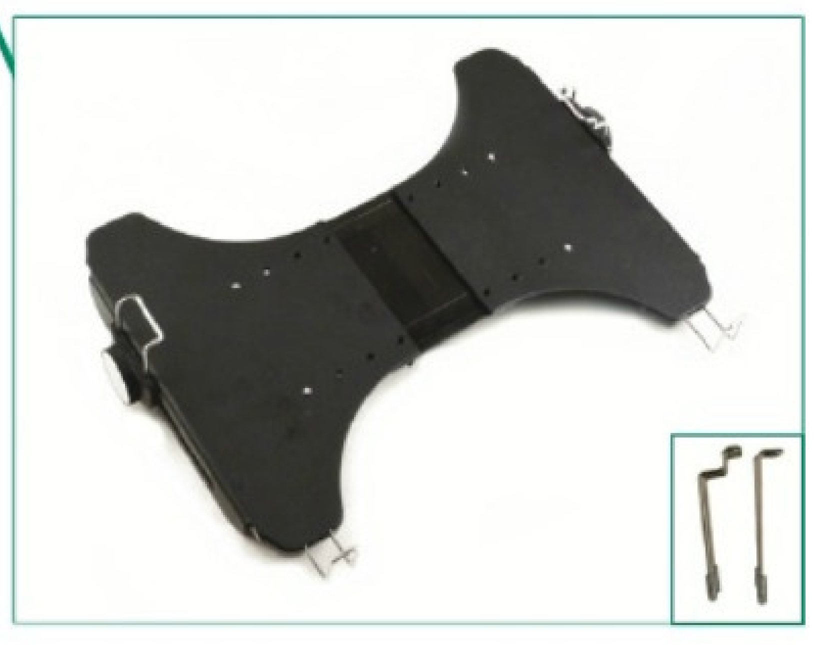




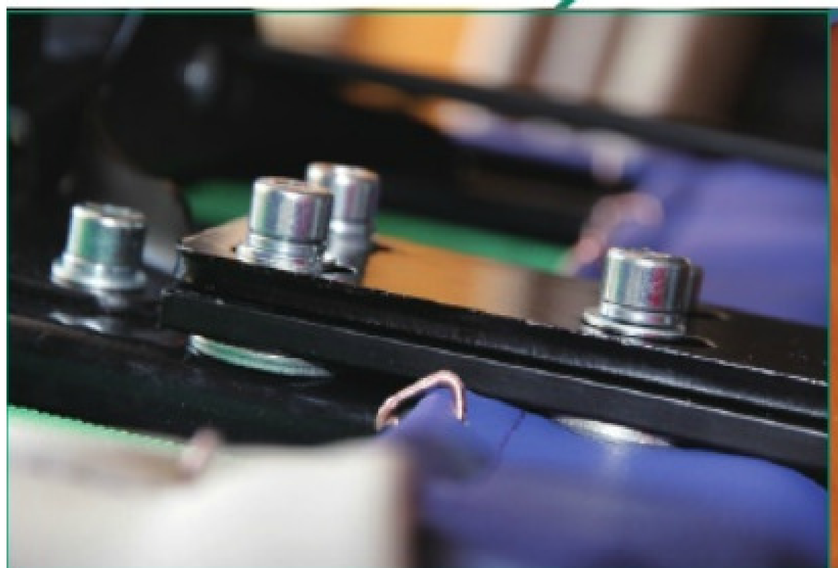
AR06A（右）/AR06B（左）分别是用于笔记本/平板电脑和键盘/笔记本的扩展托架，两者的支架和接口完全一样，但采用不同的托板设计，并可单独购置，例如AR06A托板价格为299元



牢固的连接装置和支架一样，为DXRACER的标准件，可用于安装各种座椅配件，它拥有水平旋转和翻转能力，让我们可以更灵活地安置电脑



AR06A托板及底部托架都可拉伸，还可更换两侧的夹子、调节其高度和松紧度，可托、夹从超薄平板电脑到15英寸笔记本电脑的各种设备





支架部分直接与电脑椅底部连接，使用扶手螺丝孔，并可同时保留扶手



AR06A/AR06B安装iPad和15英寸的笔记本的状态，当然也可安装其他尺寸产品。AR06B的防滑软垫能够牢固地“粘住”键盘，用户可调节一定的倾角，使用键盘更舒适



AR06A/AR06B很容易组装，随产品附送的螺丝、扳手等与电脑椅提供的一样，即使用户在安装时丢失了部分配件也没有问题。AR06B赠送的软垫不仅美观，而且防滑能力很好



炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

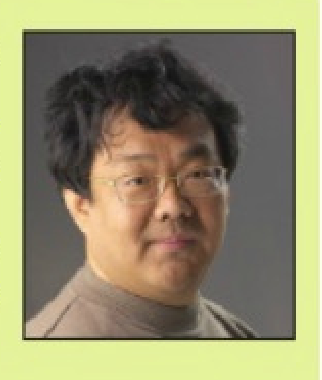
◆迪锐克斯（DXRACER） ◆已上市 ◆499/449元（AR06A/AR06B） ◆附件：螺丝、扳手等 ◆咨询电话：400-666-6510（订购服务热线） ◆推荐用户：想要放松身心的DXRACER电脑/办公椅用户 ◆相似产品：暂无

总结： 这两款电脑椅托架大大扩展了DXRACER电脑椅的能力，它不仅为紧张的工作或游戏而设计，更希望用户能轻松惬意地享受数码生活。

高性价比新内涵
戴尔Inspiron 15R笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手





配备新型处理器和显卡后，新Inspiron R系列虽然不算是一次跨越式的升级，但更出色的功耗表现和实用的性能，让它更具性价比。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆戴尔（Dell） ◆已上市 ◆4299元起（样品配置4699元） ◆附件：电源适配器、说明书等 咨询电话：800-858-0888（在线销售） ◆推荐用户：低端台式机替代用户 ◆相似产品：三星510R5E、惠普Envy 6等



戴尔Inspiron（灵越）笔记本电脑因为其平衡的性能和较高的性价比，以及灵活的配置，成为很多电脑用户的优先选择之一，在2013年春季，它的新一代产品又来到了我们面前。虽然处理器厂商的新架构处理器都犹抱琵琶半遮面，没有出现在这款产品上，但该系列产品采用的新一代移动显卡和升级后的低功耗处理器，同样给用户带来了不一样的使用感受。

在新Inspiron R系列笔记本，特别是15R中，开始全面采用Intel超低电压处理器U系列，在保持较好性能的同时，可提供更好的续航能力。另外14R与15R中分别使用了新一代移动显卡NVIDIA GeForce GT 730M和AMD Radeon HD 8730M，尽管并非是最高端产品，但新架构与新制造工艺，让它们也拥有更好的能耗比。

主要配置	
处理器	Intel酷睿i5-3337U@1.8GHz，睿频2.7GHz
显示屏	15.6英寸（分辨率1366×768）
内存	4GB DDR3 1600
显卡	AMD Radeon HD 8730M（2GB DDR3显存）+核芯显卡
硬盘	500GB
光驱	DVD刻录机
无线网络	802.11n WiFi，蓝牙
接口及扩展	USB 3.0×2，USB 2.0×2，多合一读卡器，耳机/麦克风接口，HDMI 1.4a接口，千兆网络接口
输入设备	多点触控板+全键盘
摄像头	100万像素前置摄像头
外形尺寸	376mm×259mm×25.3mm（选配6芯电池高31.3mm）
重量	2.36Kg，旅行重量2.82Kg
操作系统	64位Windows 8中文版



高配的6芯65Wh电池厚度较大



位于底部前方两侧的扬声器

Inspiron R系列其他配件的升级和Windows 8操作系统更好的功耗处理，使其整体功耗下降了15%，而且厚度与重量也都有一定下降。

我们的样品为采用“冷峻灰”外壳的Inspiron 15R，在官网上订购时还可选择红蓝等颜色。由于采用了较大的6芯电池，因此最大厚度仅比旧款小了4mm左右，感觉差异不大，对便携性要求较高的用户可选择4芯电池型号，厚度与重量都更低，仅有14英寸笔记本水平。

在测试中我们直接使用其自带操作系统，保留原配程序，只关闭杀毒软件以防止打断测试过程。在室温16℃的情

况下，测试过程中其风扇偶尔会开启，但噪声并不明显，底面与侧面排风扇位置的升温也不明显。在使用独立显卡的高负载测试中，其续航时间为2小时22分左右。

从测试成绩看，它采用的超低功耗处理器频率较高，性能与旧款产品采用的M系列移动处理器相差不大。有趣的是其新型显卡虽然在3DMark测试中的表现比较一般，但游戏引擎实测的表现相当不错，在标准分辨率和一般画质下，基本可保证大型3D游戏的流畅运行。它支持Waves MaxxAudio 4处理技术的音频配置，也提供了良好的音乐欣赏和游戏音效表现。

标准测试成绩表

PCMark 7	PCMark	2046
wPrime*	1024M	673.1秒
Fritz Chess Benchmark	4线程	4770千步/秒
3DMark 11	总分	P1506
Heaven 3.0	1366×768默认画质	32.0fps
生化危机5	默认设置	72.6fps
街霸4	1366×768 默认画质	112.34fps
	1366×768 最高画质	102.18fps

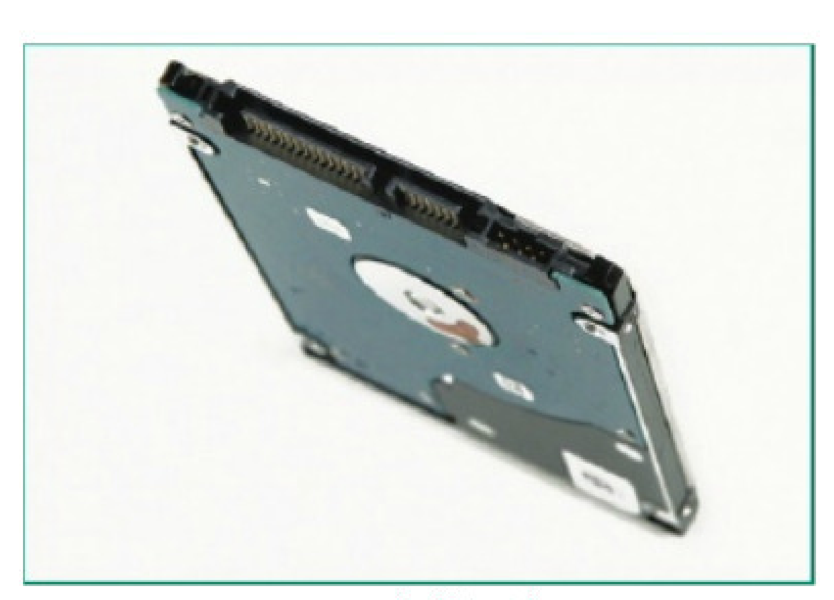
注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

固态机械全融合

希捷Laptop Thin混合笔记本硬盘

■晶合实验室 魔之左手

希捷的混合硬盘（SSHD）已经推出了几年的时间，它在机械硬盘中配置较大容量NAND闪存，并通过软件优化选择最常用的数据，直接拷贝到高速的闪存中进行加速。与我们常见的硬盘缓存相比，内置NAND闪存有容量较大和关机后数据不消失的特色，在存取这些常用数据时（一般是开机或启动常用软件、文件）会体验到类似SSD的感受，而同时又可以较低的价格享受机械硬盘的大容量，这种设计理念已被用户甚至其他厂商所接受。



7mm超薄设计



外形接口等都与笔记本机械硬盘完全一样

近期希捷又推出了面向主流市场的产品Laptop Thin，为用户升级电脑提供了更具性价比的选择。Laptop Thin系列2.5英寸笔记本混合硬盘已经算是第三代产品，其外形和设计都与前辈Momentus XT类似，不过采用了低成本的5400rpm转速机械硬盘和MLC NAND闪存模块。Laptop Thin有500GB和1TB型号，配置64MB缓存和8GB NAND闪存，支持SATA3（6GB/s）接口，其中500GB型号还提供了厚度仅有7mm的超薄设计，可用于轻薄型笔记本的升级，不过90g的重量相比同尺寸SSD还是要重一些。

在理论性能测试中我们采用Intel DZ77GA-70K台式机主板的原生SATA3接口，实用能力测试则使用笔记本平台。在各种理论性能测试中，其读写速度都达到了110MB/s以上，虽然比常见的纯机械硬盘好一些，但仍远远不如固态硬盘，因为在这种测试中数据重复性较小，时间较短，闪存还来不及将其中的常用数据进行缓存，其实在某些长时间的测试中，我们也发现其性能曲线在最后阶段有突然上升。



而在实际使用测试中，我们在Laptop Thin上安装操作系统和较全面的应用，以及大量桌面快捷方式和一些大型软件，在多次开关机和载入测试中，速度提升非常明显。起初其表现接近机械硬盘，但在10次重复后，开机和软件开启时间降低到三分之二甚至二分之一，之后提速就不再明显，其表现虽然仍不及SSD硬盘，但已明显好于机械硬盘。

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



混合硬盘在开机速度和常用软件、文件载入速度方面都明显强于机械硬盘，如果价格合适，会成为传统机械硬盘真正的掘墓者。

炫目度：★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：暂无

◆希捷（Seagate） ◆即将上市 ◆价格：暂无 ◆附件：无 ◆咨询电话：400-887-8790（售前支持） ◆推荐用户：笔记本升级用户 ◆相似产品：西数、东芝等品牌混合硬盘、Intel智能响应、快速开机技术

终极防护，一应俱全

诺顿360全能特警

■晶合实验室 世界



全新诺顿360全能特警能为用户提供强大的电脑安全、身份安全、数据备份以及云管理功能，保护用户的设备和数据不受侵害。

炫目度：★★★★

口水度：★★★★

性价比：★★★★

◆赛门铁克（Symantec） ◆已发布 ◆349元/2年期防护（3台设备） ◆咨询电话：400-812-6698（技术支持） ◆推荐用户：需要多平台全面防护的普通家庭或企业用户 ◆相似产品：卡巴斯基安全部队2013、迈克菲全面安全保护套装等

随着国内互联网的快速发展，网络活动已渗透生活的方方面面，以网络为核心的数字化工作、生活、娱乐也面临着越来越复杂的安全挑战。赛门铁克为了满足用户所有安全方面的日常需求，推出了诺顿360全能特警多平台版一站式安全解决方案，能够全面保护Windows、Mac、iOS以及Android平台的多种设备。

新诺顿360全能特警的安装过程十分流畅，从运行安装文件到软件启动提供全部防护，用时不到两分钟而且无须重启系统。用户主界面采用类似Windows 8 UI风格的设计，方便触屏操作，4大主要功能的保护状态直观地呈现在用户面前。

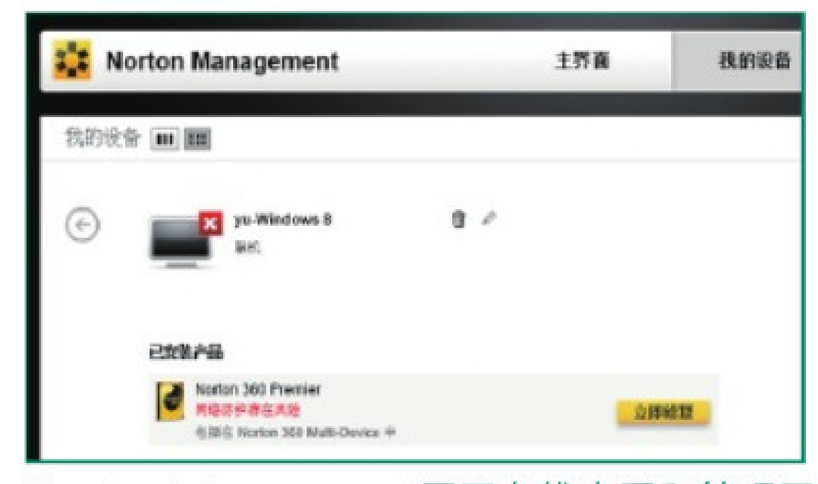
相对于上一个版本相比，新版主要强化了用户在日常网络活动中所涉及到的各个方面的防护。“身份安全”功能主要管理使用者的身份信息，确保在安全的环境下进行在线交易。其中“诺顿网页安全”会为浏览器添加诺顿工具栏，当用户访问某网页时就会显示诺顿分级图标，提醒上网者该网站是否安全。对于购物站点，诺顿工具栏会提供该网站在数据安全和隐私保护等方面的评估报告，避免遇到欺诈性以及钓鱼网站；对于搜索引擎站点，诺顿工具栏会在搜索结果右侧显示诺顿分级图标，提前将危险与用户隔离。此外，“诺顿在线身份安全”功能还可以帮助用户在云端安全地存储个人敏感数据，例如网站登陆信息、密码和信用卡信息。登陆助手会自动记忆用户在网站中输入的用户名、密码等项目，再次登陆时会自动填写相关内容而无须键盘操作，这样做的优点在于减少用户记忆各种密码的负担，而且还能有效避免被窥视的可能。需要提醒的是，如果用户担心保管库中的密码会被他人随意利用，可以在离开电脑时“注销身份安全”或者设置自动注销时间。

新版诺顿360全能特警的另一大亮点就是基于云的“数据备份”功能，它可以建立多个“备份集”项目，将本地电脑中的指定文件保存到诺顿提供的网络空间或其他介质中，并且允许用户按照计划每周、每月或在系统空闲时自动执行备份操作。如果发生意外在硬盘上删除了以前备份的重要文件，或者想在另外一台电脑上获得备份数据，都可以使用“数据备份”中的“还原文件”功能从云端直接下载，而且还能保留完整的原始目录结构。

诺顿360全能特警不仅是一款优秀的安全防护软件，同时也具备对本地计算机的性能监控与优化。点击主界面上方的“性能”选项进入诺顿系统智能分析界面，上半部分用图标直观显示了此台电脑上的安装、下载、威胁检测、警报和快速扫描的每月历史记录。将光标放置在事件上可以了解其详细信息。下半部分显示了所有进程在所选时间段内的CPU和内存使用情况的历史记录，单击图上的某一项还可查看使用率最高的进程名称，帮助用户准确把握影响电脑性能的罪魁祸首。



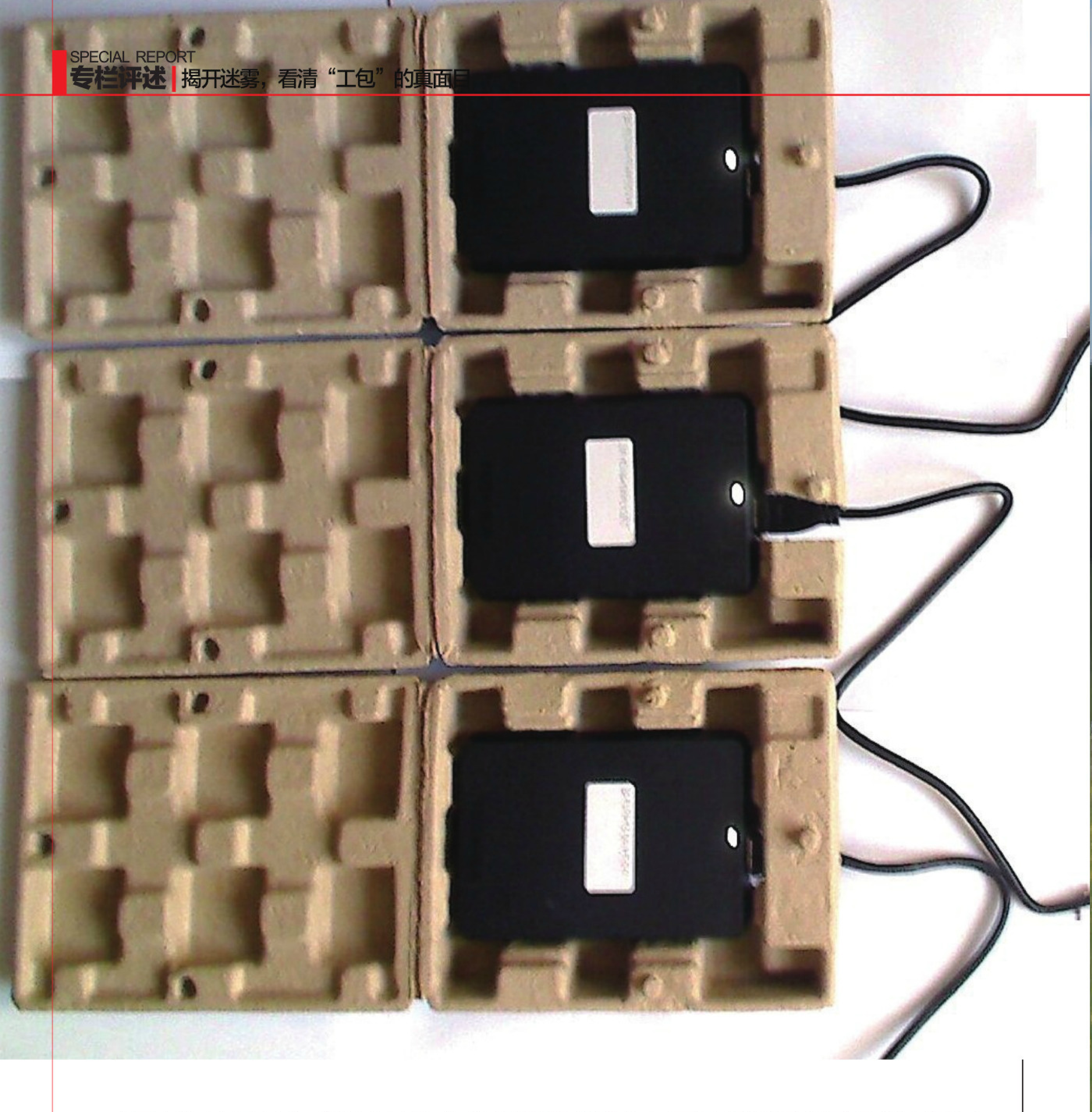
点击“完整报告”可以访问诺顿官网查看该站点的可靠性与安全性分析



Norton Management用于在线查看和管理已授权设备，并能远程开启联机设备未启用的保护功能



“应用程序分级”会对指定目标进行信任评级，用户无须知晓文件或进程的具体作用，只要关心它是否安全即可



“工包”产品被许多商家宣称为价格低廉却拥有与正品行货相差无几的高质量。“工包”产品到底是何出身，又为何能做到低价高质？本文也许能够解答其中奥秘。

揭开迷雾，看清“工包”的真面目

■北京 壹分



“工包”产品是近些年来非常流行的一种特殊产品，它游走于水货和行货之间，以突出的性价比和极富神秘色彩的宣传方式俘获一批又一批的消费者。过去，“工包”隐藏在卖场的角落里，靠老顾客或熟人带顾客，现在“工包”则活跃在每一个硬件、数码及外设类的论坛里，通过淘宝等网络交易平台销往全国各地。

“工包”是什么？来自何方？其身份和来路始终难以说清，又彷佛人人皆明，往往一句“你懂的”便解释了一切。如果你敢质疑它们，会立刻被扣上“不懂行”“菜鸟”“傻X”的帽子。伴随着“工包”产品的销售，通常还会有人放出真假对比图，在揭穿某些假货之余，将另一些“工包”产品捧为真品。有人买了，说和真的一样，也有人买了大呼上当。葡萄酸不酸，也许只有尝过才知道，但笔者希望大家在亲自去尝之前，先看看这篇文章。本文将揭开“工包”的身世之谜。

什么是“工包”产品？



“工包”产品的本意是指“采用工业运输包装的产品”。“工业运输包装”也被称作“周转包装”，在传统工业行业中已存在了很多年。常见的木箱、木条框架、气泡膜、泡沫膜或麻绳捆扎都属于工业包装的范畴。这种包装方式的特点是以大批量的方式整体包装，外观虽然简陋，但快速高效，且运输中的可靠性极高，同时包装成本低廉。通常用于生产链之间的零配件/半成品/成品流转，或将大批量成品直接发送到仓储/施工现场。显然这种包装不适合零售市场。

IT行业中的工包产品

工包产品是什么时候在IT领域出现的？准确的时间现已很难考证，在笔者的记忆里，“工包”这个词第一次在IT销售领域出现是与硬盘相关。这与硬盘对运输的特殊要求有关，熟悉计算机硬件的人都知道：振动、碰撞对硬盘来说非常致命，而在运输的过程中频繁的振动和碰撞是难以避免的，因此生产商必

“工包”本意是指“采用工业运输包装的产品”，节约的主要是运输仓储成本，对零售价格的影响并不大。



须采取针对性的防范措施。

最初的做法是生产商在硬盘的零售包装盒中加入厚厚的吸能夹层或填充物（例如泡沫塑料等），然后通过物流渠道发送给经销商。但随着硬盘的利润率不断降低，这种方法的弊端也暴露了出来——成本较高。这个成本不仅体现在包装材料和人工费上，最重要的是运费。硬盘的运输手段主要是海运和陆运，运费的计价方式是根据产品的体积或重量而定，哪一项折合运费最高，则按哪一项执行。也就是说，如果按体积计算运费是5000元，按重量计算是4000元，就按照货物体积收取运费。

对于IT和数码产品来说，普遍特征是密度小、重量低，因此运费基本都是按照体积计算的。产品的单体包装尺寸越大，集装箱的空间利用率就越低，本来一个集装箱就能装完的货，要分成三四个甚至十几二十个集装箱来运，运费、保险费和其他杂费非常可观。

所以当硬盘利润率大幅下降后，生产商迫切需要一种能够降低运输成本的方式，于是工业包装登场了，以几十块甚至上百块硬盘为单位，统一放置在专门设计的吸能包装箱内。这种包装箱成本低廉、安全可靠，并可回收循环使用。笔者曾在工厂中见过它们，其结构非常简单，一般是用泡沫塑料制造，外壳约有30mm厚，中间有密集的凹槽用来容纳硬盘盘体，凹槽之间则有约10mm厚的泡沫塑料夹层用来防止硬盘间的碰撞。

这种包装方式虽然大大节省了运输成本，但也存在问题——没有外包装的产品不许在零售市场销售。生产商的对策很简单，将零售所需的外包装压扁后单独发给代理商，然后由代理商分发给各个零售商，最后在正式销售前由各级


最早的“工包”产品可能是硬盘，采用工业包装可以节约不少运输成本，包装盒都是异地制造



戴尔等品牌能够低价销售的秘密便在于通过异地组装和网络直销节约运输仓储成本，京东等电商的出现让“工包”产品更无藏身之处



Steelseries（赛锐）推出的“工包版”鼠标只是借用了“工包”这一噱头的官方“低配版”

经销商自行将硬盘装入零售包装。发展到后来，为了省去包装的运输成本，生产商干脆只发给代理商一个外包装的图样，由代理商在本地订购零售包装，然后自行包装，产生的费用由厂家直接或间接补贴。直到现在这种方式还在硬盘等产品的运输和销售中沿用，因此我们常常能在市场中见到只用一个防静电袋封装的行货硬盘在销售。

这大概是IT产品中所谓“工包”的来由。除硬盘之外，这种由厂商主导的真正的“工包”销售行为是极其罕见的。就笔者所了解的情况，近几年IT行业中只有Steelseries（赛锐，主营游戏外设）为其低端产品KINZU鼠标推出过“工包版”。KINZU上市时的零售版价格约250元，经过一段时期的销售之后，厂商推出了KINZU的“工包版”——利用精简包装和附件，更换低价线材（尼龙编织外层改为普通橡胶包裹），取消外壳涂层等手段，售价降至200元左右。需要强调的是，KINZU的“工包版”只在正规的销售渠道出售，并由厂商提供统一的售后服务。从这方面来说，KINZU的“工包版”可以理解为“低配版”，与之前的零售版形成高低档搭配。这种情况在整机、板卡、芯片等行业中非常普遍，例如“至尊版”“豪华版”“标准版”“公版”“超值版”等等。厂商突出KINZU的“工包”身份，只是为了强调性价比而采用的文字游戏而已。

综上所述，“工包”是厂商的主动行为，它所涉及的每一个环节（生产、发货、运输、销售）都完全控制在厂商手中。无论“工包”能为厂商节约多少成本，它都要受相关法规管理，需要厂家提供统一的售后服务、交纳税费。所以“工包”表现在市场中的特征就是所有的正规销售商都在以相近的价格出售相同型号的产品，并提供完整的售后服务。

通过硬盘和KINZU鼠标的例子，我们可以总结出“工包”产品的一些重要特征：

1.由厂商主导。

2.只在正规渠道销售。

3.价格与零售版差距不会太大。

4.产品规格参数可能与零售版不同。

5.厂商提供统一的售后服务和质保。

“工包”产品的确存在一定的降价空间，可工业包装到底能降低多少成本？不妨以实例说明。以一般的海运渠道为例，近期从台湾运到天津港的集装箱运费为：小箱（可用空间约25立方米）500美元，大箱（可用空间约55立方米）650美元。硬盘的工业包装和零售包装体积比约为1：3，10万块硬盘采

随着网络的发展，越来越多的“工包货”走出传统卖场，转战网购平台，尤以耳机、鼠键等小件物品居多，光凭图片真假难辨。

用零售包装需要30个大集装箱，运费约19 500美元，换为工业包装仅需10个大集装箱，运费约6500美元，节约了13 000美元，但平摊到每块硬盘上，只有13美分。如果换成包装体积较大的耳塞类产品，比例为1：20，1万条耳塞采用零售包装需要20个大箱，运费约13 000美元，采用工业包装只需一个大箱，运费约650美元，节约了12 350美元，但平摊到每一条耳机上仅为1.235美元（注：为便于计算和理解，上文所列部分数据为估测值，存在误差，敬请读者谅解）。

对于体积较小的电脑配件和数码产品来说，采用工业包装后，确实为生产商节省了不少运输成本，但平摊到每件产品上时，节省的金额并不多。即便算上省去最终零售包装成本（通常在0.5至5元人民币不等）也便宜不了多少钱。可见，工业包装对大批量发货而言比较经济实惠，但对产品的零售价格影响非常小。回顾前文KINZU鼠标的例子，厂商不仅采用了工业包装，还降低了产品配置、削减了附件，最终零售价格也仅下降了20%左右，因此采用工业包装绝对不是市场中那些所谓“工包货”价格动辄便宜一半的真实原因。

市场中的“工包”产品

最近几年，所谓“工包货”在各种网购平台及论坛中越来越多，销售的卖家也从最初的遮遮掩掩转变为近乎堂而皇之的大肆叫卖，甚至出现了“专业工包卖家”，只销售“工包货”，有些卖家的出货量大到令人吃惊，显然其背后已形成了一个完整的生产体系。“工包”产品涉及的种类也从最初的耳机、鼠标扩展到电源、键盘、相机包、电脑包、存储卡、主板、显卡等产品。下面笔者归纳一下这些“工包”产品的普遍特征：

1. 没有外包装或以塑料袋等简单包装物包装。

2. 与正品相比缺少附件，往往也没有说明书。

3. 外观存在一定瑕疵。

4. 以国外知名产品为主。

5. 价格远远低于正规渠道的零售产品。

6. 结构相对简单，制造难度不高。

拆穿“特殊渠道”的把戏

如此多的“工包”产品究竟来自何方？为了使“工包”显得更加真实，几年来卖家不断地为“工包”产品的来历添砖加瓦，“老鼠货”“样品”“微瑕次品”“拼装货”等等说法相继而生。但不管是什么样的说法，卖家都在有意无意间暗示自己与生产工厂有特殊关系，存在某种神秘的“特殊渠道”，笔者甚至曾在一家专卖工包耳机的网店中看到硕大的一行红字：“干我们这行的，靠的就是特殊渠道，你懂的！”

“特殊渠道”真的存在么？所谓的“特殊渠道”，其实是卖家利用一般消费者对产品的生产管理、质量检验等方面不了解而捏造出来的。在多年的媒体工作中，笔者走访过业内十多家主要代工企业，这些企业的客户几乎涵盖了所有的国内外知名品牌。能够承接知名品牌订单的代工厂早已不是车间昏暗、设备简陋的手工作坊，不光拥有先进的加工、制造设备，还建立了严密、高效的现代化管理体系和质量体系，不可能有所谓“特殊渠道”的容身之地。

换个角度来看，OEM客户选择代工厂是非常慎重的事情，一般会派专人实地考察代工厂的管理水平和生产能力，甚至会委托第三方机构进行调查和产品检验。卖家所谓的“特殊渠道”，任何一种都是代工行业的大忌，一旦发生，工厂将面临严重的法律指控和巨额索赔。对代工厂而言，信誉就是企业的生存依凭，声誉扫地的代工厂很难再接到其他客户的订单。因此工厂有天然的动力和决心去杜绝这些现象，更不可能为了一点蝇头小利而自毁财路。了解工厂的管理和生产流程，就可以轻易拆穿卖家的种种谎言。

1. 老鼠货

卖家口中的“老鼠货”实质就是贼赃，是工厂内部人员从生产线上偷偷夹带出来的成品或半成品，这是最常见的“工包货”来源。

一件产品的生产过程粗略来说分为以下几个主要步骤：采购零部件（外部采购和内部采购）→零部件检验→零部件入库→零部件出库配发各生产工序→主要生产工序间的检验→成品检验→包装入库。在这个生产链条上，每个主要步骤之间的衔接段都会有专人点数，成品入库和出库（发货）时也会点数。零部件入库量、出库量与最终生产的数量（包括成品与次品）必须对应。由于零配件按生产计划统一发放各工序，上下序之间还会自然进行数量核对，上序的半成品如有短缺，下序很快就能发现。在各生产工序中还安排有“工段长”，负责解决和协调生产中的问题，同时也监督工人的生产过程，更遑论车间和库房中一般都会有摄像头和闭路监控系



在淘宝输入“工包”关键字可以得到近2万条结果，其中多数产品为耳机、鼠标键盘等小件外设，消费者即使发现上当往往也不了了之



现在国内代工工厂普遍步入流水线规范化生产的阶段，工人上岗都统一着装，还有组长巡视，产品入库都有专人清点，偷取半成品可谓难上加难



你会问 行货卖3500上下 你凭什么卖280 而且还保证是原装！

我会说，有好渠道就好东西 淘宝卖这行的 拼的就是个渠道 讲的就是人脉！我这耳机直接生产工厂搞出来的货，明白人都知道 这样直接搞的机器，其实没什么成本，最大的成本就是风险 你懂的。什么叫风险！森海的IE系列都是在广州番禺丰达电机进行代工生产的，生产完工后直接到世界各大专卖店进行销售！很多人只停留在“为什么森海塞尔的机器不是在德国本土生产的阿？”我要说你已经奥特曼了！10多年前 森海塞尔就已经开始在丰达电机进行代工生产，国内代工森海产品的工厂还有东莞的富士高。要是不明白什么叫代工的 麻烦您进行百度！

掌柜提示：

本店出售的这款森海耳机，是在广州番禺丰达电机代工厂，通过特殊渠道弄来的纯原装机头和机腔单元，，因为弄不到原装线材，所以由我们技术人员为其打造的专业1:1线材，将其进行组装。因为线材方面是技术人员专业制作的，所以丝毫不会影响耳机单元的音质效果，所以亲们可以放心购买。

我们是年初开始搞到货销售的，来买的朋友都是懂行的朋友。



某卖家的“工包森海塞尔IE80耳机”号称是原厂壳体和单元，但其巨大的出货量着实令人生疑

统。

笔者在走访一家著名的代工厂时看到，5名流水线工人配1名组长，组长不直接参与生产，只是在工人背后来回巡视。代工厂的工人必须穿着统一配发的工作服才能进入车间，而这种工作服通常口袋很少且在显眼位置，甚至没有口袋。另外，管理严格的工厂对人员进出车间、厂区的随行物件都会进行审查，因此在正规工厂生产环节中的偷窃几乎不可能发生。

2. 样品和试制品

“工包货”有很多都被卖家说成是提供给客户的“样品”或“试制品”。

样品和试制品都不属于正式产品，但无论是代工厂还是OEM客户，对它们的管控都异常严格，不单是为了降低成本，更重要的是保护自己的商业和技术秘密。样品上不仅会有明显的标识，各企业对样品的生产数量、保管人员、回收储存乃至销毁都有明确的规定和专人负责。相信有些人对当初富士康员工泄露iPhone样机的事件还有印象，这个悲剧性的事件也从侧面反映出代工厂和品牌商对样品管理的重视程度。另外，样品和试制品还有一个特征，就是不会覆盖所有的尺寸或型号，这一点在服装、箱包行业中最为典型，其样品一般都是目标市场的常规尺寸，为一款产品制造10件以上的样品都是非常罕见的。

和所谓“老鼠货”一样，样品和试制品也是很难流入销售渠道，即便有，数量也非常稀少。荒唐的是有些卖家打着“样品”的旗号，却在销售整个系列的产品，销量还异常巨大。

3. 微瑕次品

“微瑕次品”指因为外观或装配上的细微瑕疵，无法通过质检，但功能和性能不受影响的产品。这个概念后来被卖家进一步演绎，变成了生产中故意制造瑕疵，使产品无法通过质检。

这种说法同样是非常滑稽的。首先工厂对产品生产中的合格率有明确要求，如果某个工序或工人连续出现相似的问题，立刻会有专门的技术人员进行分析，寻找问题产生的根源。其次，质检不合格的次品并不是简单地丢到垃圾堆里，而是有专门处理部门和流程规范，不仅会记录不合格品的数量、原因，还会在专人的监督下销毁或拆解返工。另外，很多高端产品中的主要原材料或关键部件往往是由品牌商提供的，严格控制数量，订单完成后，超量或报废的部分都会清点核对，然后统一回收或销毁。如果生产中损耗过高，工厂要负责赔偿或支付罚金。

笔者亲历过一起典型的“微瑕次品”事件。卖家在国内某著名摄影论坛中长期出售乐摄宝摄影包的“工包货”，并自称与工厂有特殊关系，让工人在生产时故意将乐摄宝的LOGO文字绣得歪一点，或位置不准确，导致质检无法通过，然后再串通相关人员将这些摄影包拿出来贩卖。卖家对乐摄宝产品的技术特点和材料非常了解，并且有意识地控制产品型号和数量，一度成功地打消了许多网友的疑虑，甚至在论坛中形成了不错的口碑和影响力，每每“到货”便迅速脱销。后来在许多熟悉工厂生产管理的网友轮番质疑下，卖家承认这些摄影包是他委托其他小工厂仿制的，由于摄影包的制造难度并不高，因此仿制品很难被识破。

4. 拼装货

“拼装货”指主要部件为原厂正品，其余零件为小工厂按照原厂设计和规格定制的产品。例如一直很火的“工包森海塞尔IE80耳机”就号称是原厂壳体和单元，但耳机线、包装和附件是卖家自配的。

一个在淘宝上销售这款“工包货”的卖家自称单元和壳体均来自丰达机电（森海塞尔耳机主要代工厂之一）内部的“特殊渠道”，甚至还贴出了“真假对比”照片，显得底气十足。为鉴别真伪，笔者也从该卖家手中购买了1条IE80，经过试听，可以确信是仿冒产品，虽然产品外观与正品差异极小，但音质与正品有明显差距。有趣的是，每隔一段时间原先的购买链接就会“下架”，该卖家会建立一个新的商品链接

继续销售，让人很难判断准确的销量。笔者查询自己的购买记录，该销售链接在2012年底的两个半月内累计获得629条评价。

如果按照该卖家所言，这款工包IE80从2012年初开始上架销售至今，可以想见其销量之大。“特殊渠道”流出如此之多的原装单元和外壳，意味着丰达机电整个采购、生产管理、质量检验和仓储系统都参与到“工包生产”中，这是非常不合逻辑的。

“工包货”的真正来路

1. “深水货”以工包名义销售

“深水货”就是“翻新货”，一般都是从国外走私入境的“洋垃圾”，经过翻新和维修后以“工包货”的名义销售。过去“深水货”都是以“水货”名义销售，但由于国家对水货走私的打击力度越来越高，风险太大。而处于灰色地带的“工包货”则不同，法律风险小，处罚力度也比较轻，因此许多“深水货”悄然披上了“工包”的外衣。“深水货”中最多的是主板、显卡、声卡等电脑配件，还有部分键盘、鼠标、耳机等外设产品，在功能、性能和外观上都与正品非常接近，欺骗性极强。其最大问题是外观和维修痕迹，但一般都会被卖家以“运输中不可避免的磨损、磕碰”和“微瑕次品”的理由掩饰过去。

其中典型的例子是工包创新声卡。对这款产品的来源，普遍的说法是DELL等大客户订购后销售不力导致库存积压，为了回收资金而通过特殊渠道流向市场。按照卖家的说法，因为是大客户定制，所以非DELL特定型号的电脑无法使用，为了解决这一麻烦，卖家已经提前将声卡上的固件芯片和个别元件替换，方便购买者使用。实际上，这种说辞就是为了掩盖翻新和维修的痕迹。



创新Audigy2声卡在市面上有许多“工包货”，商家往往将翻修痕迹谎称为“兼容性改动”以迷惑消费者

2. 品牌商未买断ODM设计

代工行业分为OEM和ODM。简单地说，OEM由品牌商提供设计，工厂只负责生产。ODM则是由工厂按照品牌商的要求提供设计方案，通过后再进行生产。随着我国代工行业的整体进步，不仅有了先进的生产设备，也拥有了不错的设计和研发能力，许多国际品牌的产品设计甚至已经开始由国内的ODM工厂主导。这种方式的好处是品牌商的成本和风险大大降低，但却引出了新的问题——知识产权。由于研发是ODM工厂完成的，因此品牌商就面临要不要买断设计的问题。如果买断，那么ODM工厂就不能为其他人生产相同或相似的产品。如果不买断，意味着ODM工厂可以将同样的设计卖给任何人，甚至销售自己的产品。最典型的案例就是10年前的森海塞尔MX500耳塞，这款产品就是由丰达机电ODM的。森海塞尔当时没有买断设计方案，导致许多品牌都有同样的产品在销售，甚至有人买了模具和单元去仿冒森海塞尔品牌，各类假货、仿货层出不穷，一时间真假难辨，“工包耳机”也借势而起。现在，品牌商已经很少犯当年MX500那样的错误了，所以以假乱真的“工包”已经很难出现。

> **“工包”产品得以在网络平台上找到“第二春”，最终利用的还是消费者的侥幸心理。**

3. 翻模技术的进步

翻模技术进步是近年来“工包货”能够大批量以新品面目出现，并且涵盖旗舰型号产品的主要原因。过去国内的翻模技术较落后，模具精度差，遇到需要铸造成型的文字一般都采用近似字体字模直接黏贴在模具上的方法。这导致最终成品外观粗糙、铸造字体和字号与正品差异极大，很容易被消费者识破。然而随着“激光打点”“激光抄数”“真空复模”等3D高精度翻模技术被引入国内，仿冒者只要有一件成品，经过细致分解后，就可以复制出整套模具，一般的消费者很难从成品外观上区分真假。这也是许多卖家敢于贴出“真假鉴别”的底气来源。实际上这种“真假工包”的鉴别，不过是在玩一场翻模技术对比的游戏而已。

“激光打点”等3D高精度翻模技术也并非毫无破绽，由于塑料、橡胶、金属等铸造零件存在普遍的膨胀或收缩情况，也就是说铸造出来的零部件在冷却后会比模具尺寸略大或略小。尤其是橡胶和塑料零件，膨胀或收缩率与生产时的温度、配方息息相关，控制全凭经验，很难做到与正品完全相同。最直观的表现就是小型零件显得不够饱满，铸造文字、刻线的粗细与深浅还是存在肉眼可辨的差异。以上文笔者购买的假IE80为例，外壳上的一个黑色小盖子明显不如正品饱满，外壳上的铸字粗细也与正品不同。

另外，多年来一些媒体对模具成本的宣传存在较大偏差，诸如“开一套模具动辄上百万，不是小作坊能承受”等观点无意中为造假者提供了掩护。实际上复制电脑外设和数码产品的模具成本远没有“上百万”那么夸张，尤其是耳机这种结构简单、零部件数量少的产品，“激光打点”一个零件的收费不过几百块，加上模具制作费用，花几千块钱，用一两天时间就可以复制一款产品。

写在最后

“工包”看似神秘，其实不过是一件皇帝的新装。在低价面前，某些简单的谎言和代工的神秘感蒙骗了无数消费者。这一如过去的封建迷信，幼稚、荒唐、缺乏逻辑，但总能依靠一层神秘的面纱让人们趋之若鹜。“工包”利用了人们希望少花钱、多得利的心理，一如那些购买假名牌服装的人。有句老话叫“天上不会掉馅饼”，还有句老话叫“一分钱一分货”，说的就是这个道理。希望消费者在选购产品时不要被廉价的“工包”产品所迷惑，抱着侥幸心理很容易上当受骗，最终吃亏的还是自己。P

又是一年毕业季

■策划 本刊编辑部



岁月荏苒，花谢花开。这是一个离别的季节，也是一个收获的季节。高三党还在为自己的理想日夜征战，部分大四学生也要结束校园生活走上社会。不管你是不是其中一员，在这个日新月异的新科技时代，是否已经感受到如今的学习方法、备考计划、论文撰写、求职应聘等方面都发生了翻天覆地的变化？各种应用软件、网络资源、移动设备、招聘网站都能帮助我们顺利通过毕业考试，迈入崭新的生活。

导 读

自信备考，收获成功
毕业考试为你支招



■贵州 February

智能移动设备不仅丰富了课余生活，更是可以为学生党在日常复习与备考过程中提供各方面的辅导，甚至还能为考生科学地规划职业生涯及指导志愿填报。

赢在时间：GTD为你规划时间表

没有复习的课本堆积成山，重点总结资料依旧摆满书桌……很多同学都是在临考前夕才后悔把很多宝贵时间浪费在并不重要的事情上，以至于到最后无法去做更重要的任务。所以要想取得好成绩，就要在考前进行合理的时间规划，按照计划好的安排有条不紊地执行，肯定要比杂乱无章的复习方式更为有效。

如何更好地规划时间呢？无须苦苦思考如何填满一天24小时，时下最流行的是"GTD"时间管理法！它的英文全称叫"Getting Things Done"，译为"完成每一件事"或者"尽管去做"，其核心理念在于，只有将心中所想的事情全部写下来并安排好下一步计划，才能做到心无挂念，全力以赴地做好目前的工作。此外该方法的创始者戴维·艾伦还提出了"二分钟法则"：如果任何一件可以在两分钟内完成的事情，那么就必须马上完成。简单地说，GTD可以让你做事更加有条理，如果将它应用到备考上，定会让复习质量更上一层楼！

许多GTD软件都追求在功能上做到大而全，除了可以制定工作计划与日程，甚至连人脉、思维导图等辅助工具也包含其中。对于学生党来说，我们只需要使用这些软件的核心功能即可。"Doit.im"就是一款功能刚刚好的GTD软件，该应用各平台下的操作体验都非常棒，新注册用户将免费获得30天高级账户的体验时间，不过其免费版就已经足够日常使用。

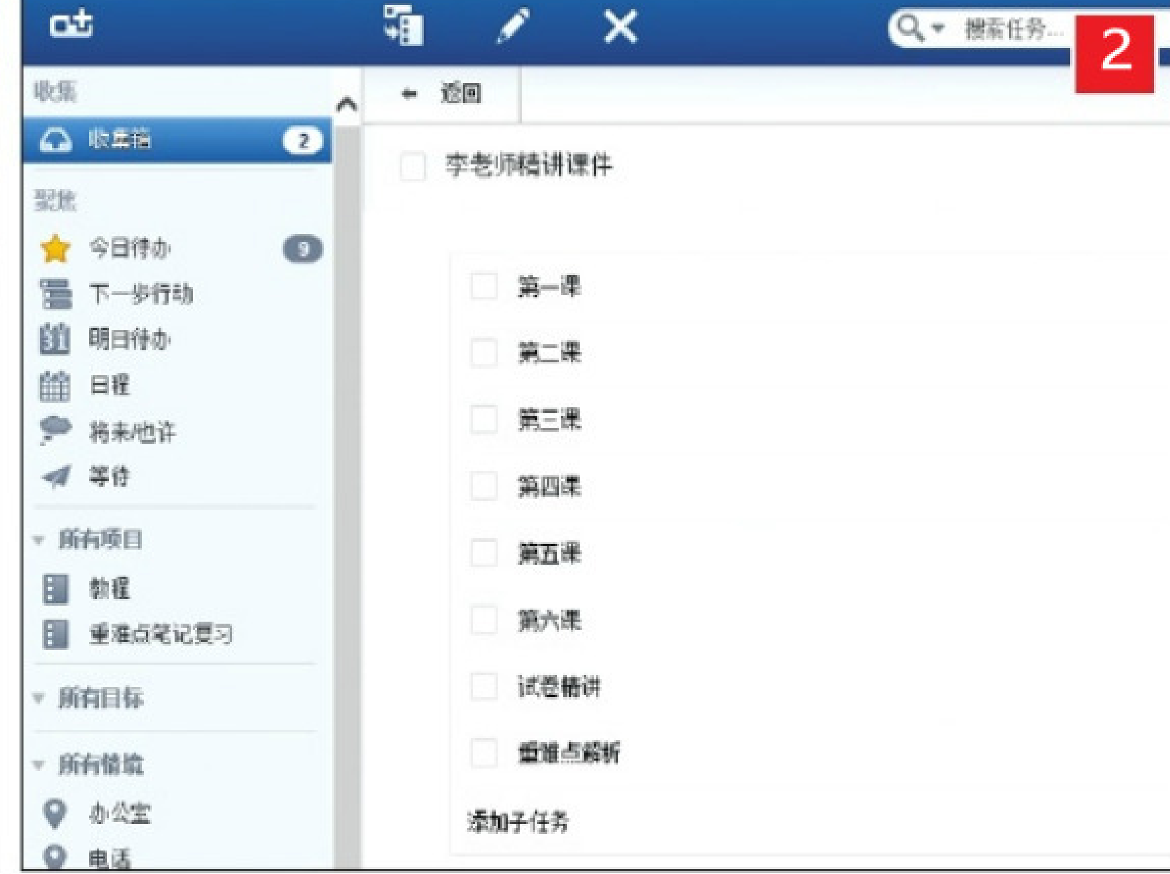
软件名称：Doit.im
下载：http://doit.im/cn/
支持平台：iOS、Android、Web、Windows、Mac OS

1. 添加项目清单

实施GTD的第一步就是将所有需要关注的事情列入清单，对于学生党来



■添加项目清单



■添加子任务

说，这些事项就是指要复习的科目、要做的试卷以及要看的课件等。在Doit.im中事项清单被称为“收集箱”，首次使用时建议通过桌面客户端或Web方式批量添加所有复习任务，之后如果需要新增少量项目，就可以随时通过移动客户端进行补充。

以Web版本为例，首先进入“收集箱”并在上方的文字框中添加所有学习任务或者近期需要解决的难题（也可点击左上角第一个“新增任务”图标）（**图1**）。在收集完脑中的“待办材料”后，就需要对它们进行处理和组织，我们可以按照以下原则来进行：

·有朝一日可能要做的事放到“将来/也许”；

·将需要多个步骤才能完成的任务直接转化成项目，并添加详细的行动步骤；

·能够在两分钟内完成的行动，需立即执行并勾选完成；

·将必须在特定日期或时间点进行的行动放入“日程”或“今日待办”中；

·将不必在特定日期或时间点进行但必须尽快完成的行动放到“下一步行动”。

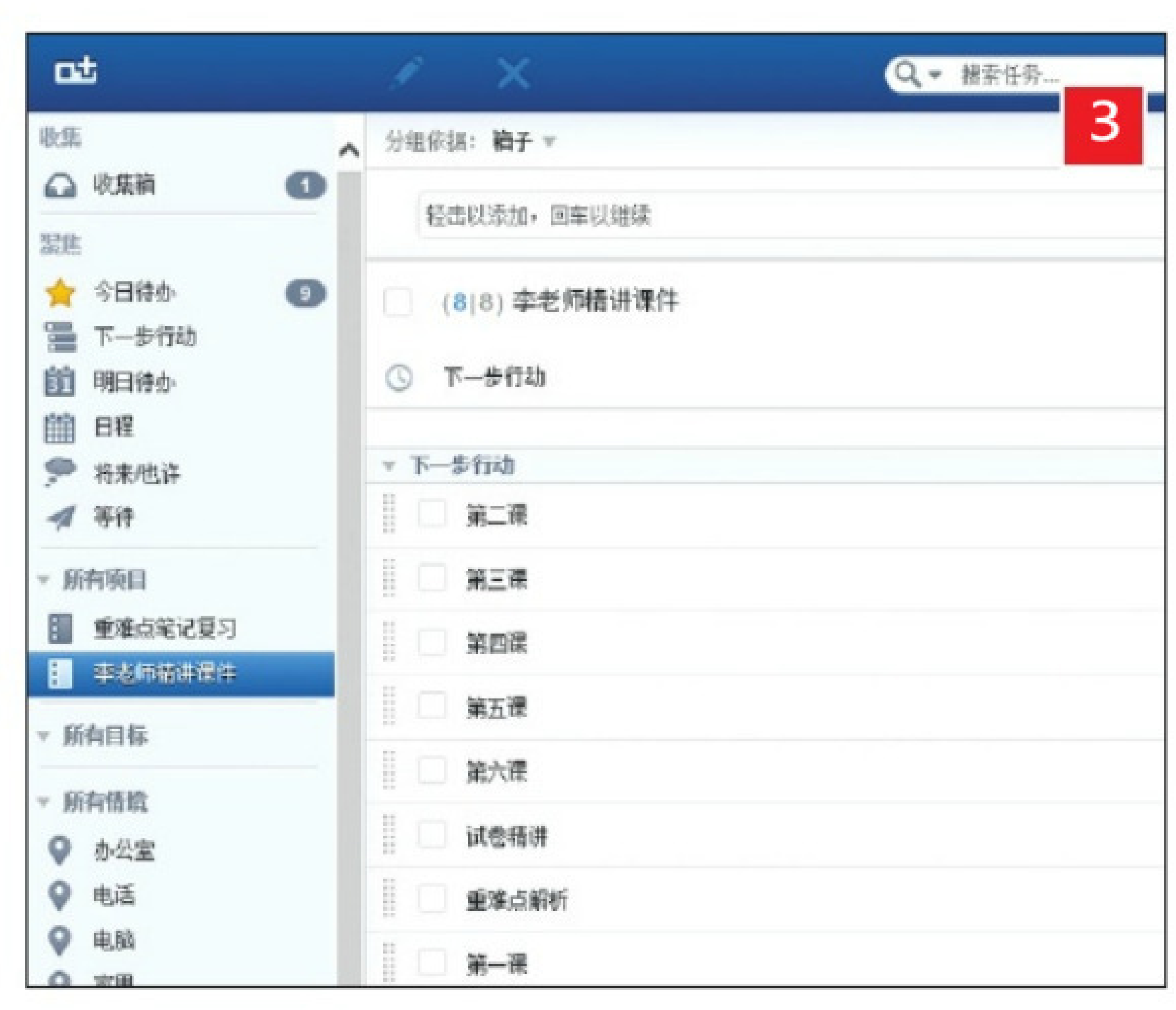
对于考生来说，将任务转化成项目会经常用到（主页面上方左侧第二个按钮）。在收集箱中点击某个任务名称，在“添加子任务”的文字框中输入其具体执行步骤或内容（**图2**）。笔者以复习课件为例，将该任务按课时分解成了多个小项，这样做的好处就是能减轻压力，做到一一击破。在转化成项目并执行计划时（**图3**），每完成一个小项就可以将该行动名称前面的复选框打上对勾，如果发现还有额外任务需要执行，也可以随时使用“新增任务”按钮来添加。整个项目结束后，可以点击项目名称前面的复选框将其标记为已完成。

2. 合理规划复习时间

使用上述方法将所有待复习的科目进行整理后，接下来就要利用Doit.im合理安排复习时间。选中某个任务单击右键并选择“编辑”功能（或直接双击该条目），在“截止时间”选项中设置该任务计划完成时间，可勾选“全天任务”选项规定在某一天之内完成。另外还可以单独设置每个任务的提醒时间、优先等级以及情景分类，为了便于日后查找还可以自定义任务标签。重要的复习内容项目，建议使用“邮件＋提醒”双重方式以免遗忘（**图4**）。

3. 复习计划随时把握

使用Web或桌面客户端制定好全部计划之后，就可以使用移动设备随时随地



■将收集箱中的任务转化为待办项目



■设置任务完成时间以及提醒


■今日待办任务清单


■手机震动提醒复习任务


■打勾确认完成任务



■修改默认情境

把握复习进程，充分且有效地利用时间。开始学习前在手机上打开Doit.im应用，首先就会显示“今日待办”任务列表（图5），我们只需按照预先制定的计划完成今天的任务即可，再也不会像以前面对众多的复习资料而感到无从下手了。

如果设置了定时提醒功能，手机会在规定时间弹出提示框并震动提醒（图6），告诉我们不要在当前任务上花费太多时间，还有更重要的学习内容等待进行。当你完成了某项复习任务以后，不要忘了在任务详情中对其勾选表示完成（图7）。

4. “情境”功能利用点滴时间

Doit.im还提供了一个非常有用的“情境”功能，可为某项任务设置合适的处理场景。例如每天你的生活方式都是两点一线——学校、家和路上，所以就可以将复习任务合理地安排在这3个场景中，例如在学校做习题，在家中看课件，在路上温习笔记。为所有任务设置恰当的情境后，在不同地点就可以有针对性地提醒自己该做哪些事情。

Doit.im默认提供了5个情境，其中办公室、外出、电话和电脑几个情境不适用于学生，可对其进行自定义修改（图8），之后在添加或编辑任何任务时，即可为其选择合适的情境（图9）。以后在家中、寝室或学校等不同地点，打开手机进入“情境”菜单就可以浏览该场景下的任务列表了。

5. 随时随地调整复习计划

在使用Doit.im完成复习计划的过程中，随时都会根据具体情况调整原有安排，其手机客户端为了我们提供了方便的任务编辑功能，不仅可以快速创建任务，而且操作起来甚至比Web方式更为直接全面（图10）。添加任务时，可根据情况决定是否能当日完成，可设置为“今日待办”也可放入“明日待办”或指定“日程”中的某个时间执行任务（图11）。此外Doit.im还提供了智能添加任务功能，不用运行软件即可快速添加项目。方式是点击主屏幕任务栏中的添加入口，在弹出的桌面浮动输入框中输入任务名称，并使用下方的特殊符号来快速指定情境、任务时间、标签以及优先级等（图12）。

提示：

添加任务时可用的特殊符号

@：情境符号，会自动列出目前已有的情境供选择；

^：设置任务开始时间，可显示周列表；

#：选择任务所在项目，可创建某任务下的子任务；

!：设置优先级，分为1、2、3三级，3为最高优先级；

&：设置标签，用于对任务分组查看以及搜索。

除了Doit.im以外，还有许多GTD软件值得推荐，比如“Remember The Milk”，它的功能同样简洁实用，支持iOS、Android和黑莓等移动平台，可与Google日历、Twitter等服务进行同步以



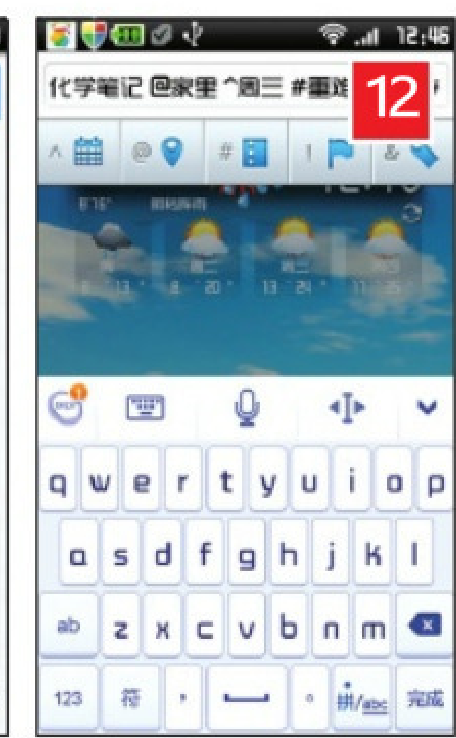
■为任务设置情境

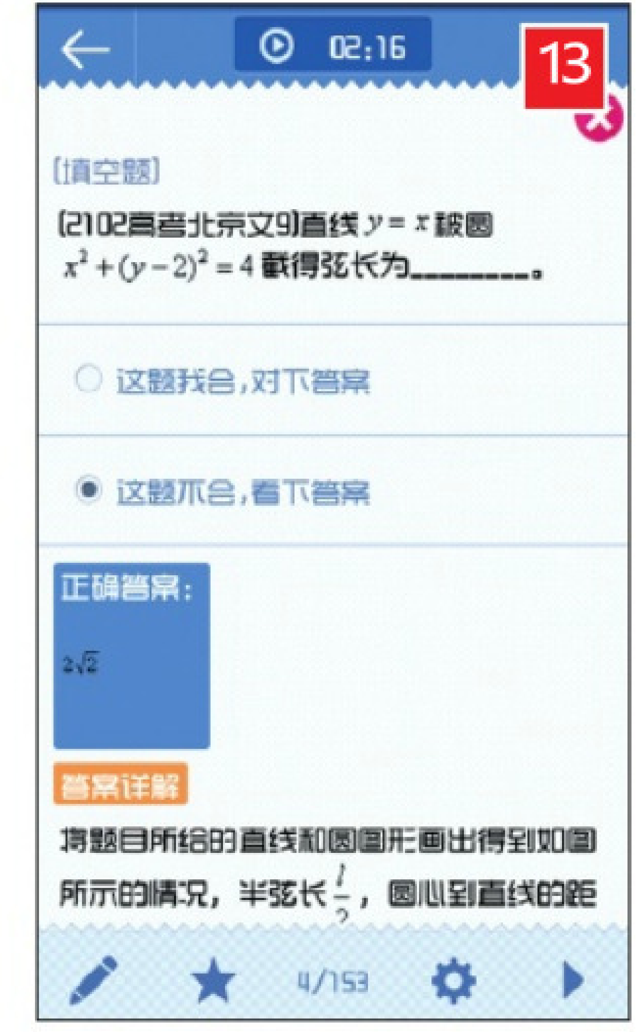


■在手机端添加新任务



■全面的任务计划安排方式

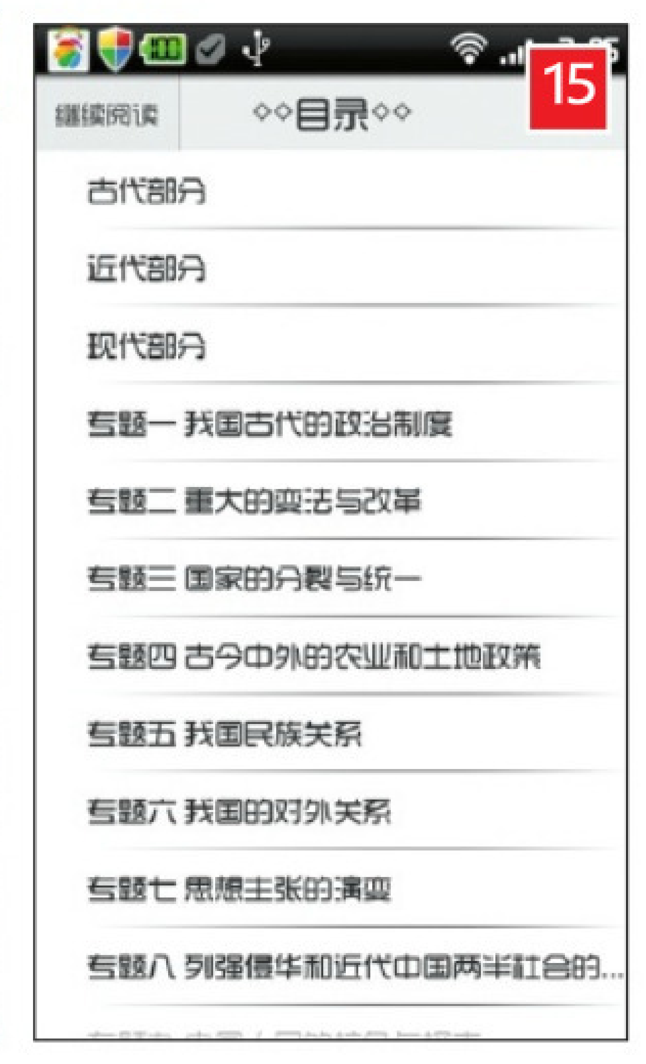

■快速智能添加任务



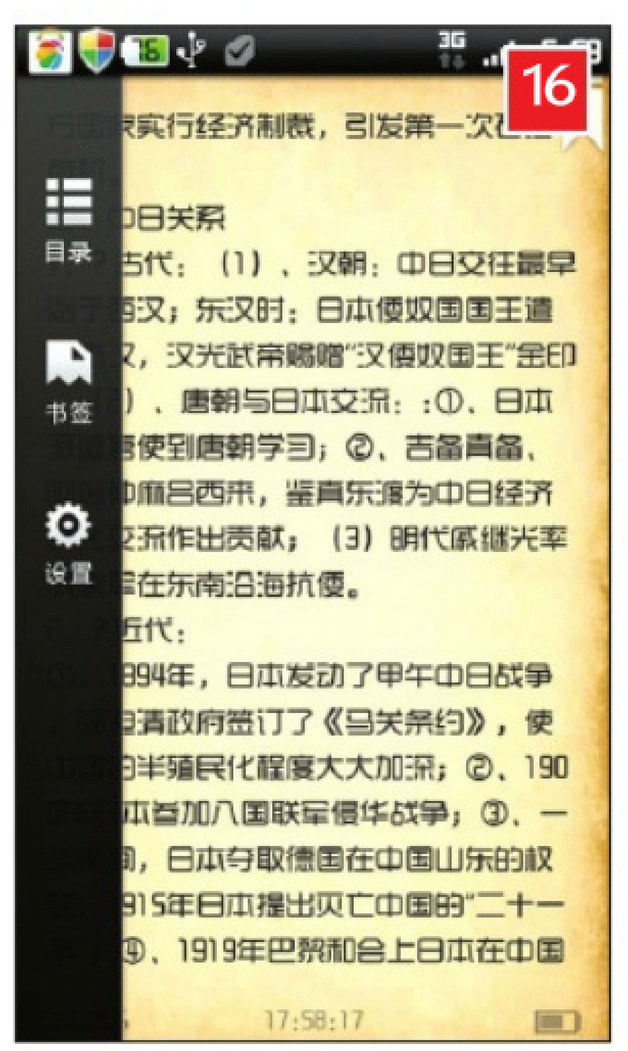
■每道题都有详细的解答



■模拟考试检测



■3大历史部分，15个专题重点精讲



■电子书式阅读界面

及整合，有兴趣的同学不妨多多尝试，找到适合自己的时间管理工具。

善假于物：备考工具加油助力

智能移动设备的快速普及几乎让所有纸质资料都变成了电子文档，让考生可以随时随地温习功课。无论是数理化还是文史英，每个科目都可以在软件商店中找到很多辅助应用，为各种大大小小的考试助力。除了便于携带以外，使用移动设备温习功课的另一优势在于可以自动整理做过的错题和重点、难点内容，并且很多开发者都利用艾宾浩斯记忆曲线的原理，自动安排时间重作错题反复加深记忆，大大提高了复习效率。

1. 单科备考软件以精为贵

很多同学对于文科的学习就是死记硬背，所以利用手机辅助记忆会有不错的效果；而对于理科需要计算证明的科目，也可借助手机有针对性地对某些知识点巩固训练，将容易出错的题目或者重要考点归纳到一起日后再逐渐掌握。

（1）高考数学随时练

支持平台：Android、iOS

下载：http://126.am/AFqty0

“高考数学随时练”是一款由“591随身学”网站（http://m.591up.com/）依托“91UP”教育平台，为高中生量身定制的数学习题软件。这应用分文理科两个版本，主要包括“专项练习”“考前模拟”“我的收藏”3大功能模块。其中“专项练习”汇集了从2007年到2012年全国各地的高考真题，并按章节知识点进行了归纳整理。答题时界面上方有计时显示，让学生了解自己的做题速度，也可在中途随时暂停。如果遇到不会的题目，可选择“这题不会，看下答案”，程序会自动进行标记并添加到错题库中；如果完成了解答，可选择“这题我会，对下答案”查看是否正确。如果认为该题很重要，可点击下方的收藏按钮，将其添加到“我的收藏”中，然后向右滑动屏幕即可切换到下一个题目（**图13**）。

训练完成后选择退出，软件会显示此次做题的结果统计，点击“错题重作”会立刻回顾以前未能正确解答的题目。下次打开软件时，选择“继续上次”可以接着练习未完成的题目。如果“专项练习”中所有的题目都完成了，就可以进入“考前模拟”来检测最近的复习效果（**图14**）。

此外，该系列还提供了“生物高考专题汇编”“政治高考真题分类汇编”“高中化学方程式大全”“高中化学概念疑难辨析”等30多款复习辅助应用，善加利用定会有不错的收获。

（2）2013高考历史辅导

支持平台：Android

下载：http://126.am/eJqdw2

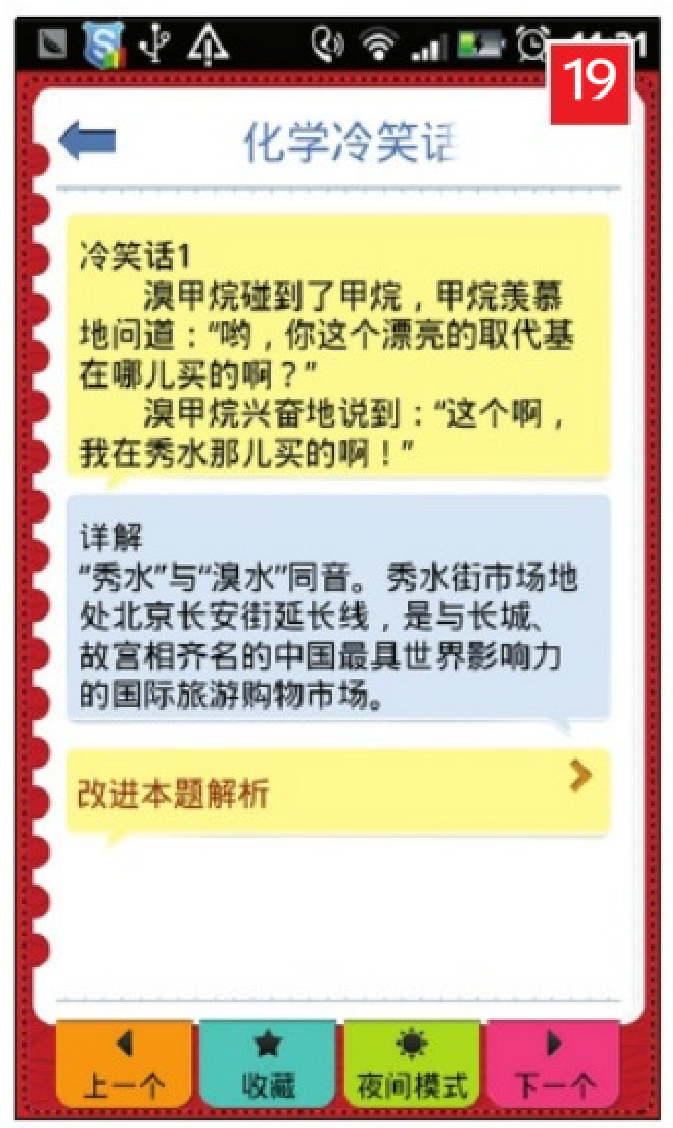
“2013高考历史辅导”软件将高中历史划分为古代、近代和现代3部分内容，清晰准确地将全部知识点归类为15个专题进行重点讲解（**图15**）。尤其是它的“热点专题”部分，将2013年高考可能涉及到的相关热点进行了重点解读，包括近期国内外时事以及周期性热点问题等，说不定就和高考题八九不离十呢！软件在使用方面也很方便，用户可自定义背景主题、调整字体大小，在学习的间隙可随时添加书签记录阅读历史（**图16**），适合在上下学的途中见缝



■万能句子与模板很实用




■9大学科尽在“591随身学”



■“冷笑话”“趣味实验”等栏目让学生在娱乐中掌握知识



■新东方高中网络课程价格不菲

插针式学习。

（3）高考英语作文
支持平台：Android
下载：http://126.am/eN3zE0

背单词、练听力、学语法，是如今应试英语所要训练的基础内容，除此之外作文能力对于高考来说更不能忽视。初高中的英语写作技巧性强，而且可以通过一些强化方法在短时间内取得突破！这款“高考英语作文”应用提供了大量的英语范文、常用技巧、万能句子以及写作模板（**上页图17**），将英语写作中一些规律性、易掌握、可通用的句型和段落结构提炼出来，为那些还没有入门的同学指明一条快速提高成绩的捷径。即将参加高考的同学可将其随身携带，利用在洗手间或公交车上的零散时间，像读小说一样常常翻看一下，你会发现在不知不觉中就会大大提高英文写作能力。

2. 综合类备考软件全而不滥

591随身学
支持平台：Android、iOS
下载：http://126.am/WQYeJ3

刚才介绍的“591UP”学习平台除了拥有众多单科复习应用以外，还推出了包括语文、数学、英语、物理、生物、化学、历史、政治和地理在内的全科目辅助学习工具——“591随身学”（**图18**）。考生可以使用它快速查看课本题目最权威的详细解析，随时随地复习各科公式和基础知识。笔者还记得当年老师常常告诉我们，高考拿分的关键在于基础，题目不会做往往是因为基础掌握的不够扎实。“591随身学”将9大学科的基础知识点、公式原理以及要点进行权威讲解，每次只需两分钟的时间就可以多掌握一道题，多记忆一则公式，可能就为自己多挣得0.5分。抓住每一点碎片化时间去巩固基础，你的分数就会一步步提高。

“591随身学”相比单科复习软件，除了内置高考真题库以外，还增加了“知识手册”“课后作业”“典例剖析”等内容（**图19**）。其中“知识手册”相当于知识点笔记，对于整理和复习重点、难点很有帮助；“课后作业”则是对每章节知识点内容进行强化。此外“VIP区”还有更为精华的必做题、典例剖析、综合试卷等增值内容，不过需要付费才能使用，可以每天打开该软件获得虚拟金币奖励来购买。另外，所有错题和收藏的题目都放在“我的书包”中，登陆账号后还可与网站平台内容进行同步。

3. 利用备考软件和在线教育资源

主流平台上各科目备考软件异常繁多，在选择与使用的过程中还有一些需要提醒考生的地方。首先，一定要明确备考软件只是起到辅助作用，对于自己比较薄弱的科目，可以通过有针对性的应用提高复习效率把握重难点内容，但绝不能完全替代老师的复习计划和安排，千万不能本末倒置。另外，应用市场中的各类高考复习软件质量参差不齐，因此一定要精挑细选，切忌白白浪费了时间还没有收到任何效果。笔者介绍的“591随身学”系列也是经过反复使用与对比才推荐给大家，其它没有提到的应用，可以参考下载量和评分留言有选择地试用。另外还要记住，凡是让用户下载推广软件换取金币或积分才能使用的应用，一概不用考虑直接删除即可。

此外，各大在线视频网站也有很多名校老师的高考复习与各科目指导视频，可根据自身情况有选择性地观看。如果学习成绩不错还想进一步提高，也可以通过在线学习网站“拔拔高”。例如“新东方在线”的高中网络课堂，就汇集了许多名校老师开设的网络辅导班（**图20**），可先试听再决定是否报名参加。当然高质量的网络课堂培训，其价格往往也比较昂贵，选择前可以征询老师的意见。

科学择校：软件智能更精确

高考状元们自然不用过多考虑择校问题，但对于大多数成绩平平的考生



■职业倾向类型



■测试结果简单易懂

来说，高考择校是一件非常考验人的事情。其中主要问题集中在两个方面，一是要根据自己的兴趣爱好与模拟考试成绩，选择合适的学校较为强项的专业；另外还要拥有一双慧眼来识破花样百出的招生陷阱。要知道如今全国各地大学改名之风盛行，甚至连一些高职、高专院校也敢打着“中国第一××”的称号来欺骗考生，因此就需要详实准确的大学信息查询软件帮助我们鉴别。

1. 从兴趣入手选择专业

霍兰德职业兴趣评测

下载：http://126.am/YUM0m1

高考专业选择兴趣测试

下载：http://126.am/A7Oq84

从古至今，虽然有太多太多的成功人士在各个领域取得辉煌成就与他们在大学所学的专业并没有任何关系，不过通常情况下我们还是应当了解自己的兴趣与特长，尽可能地让自己所选择的专业与将来的人生职业规划相符。如何较为科学地对自己的特长与兴趣爱好有个全面了解？目前比较流行的是“霍兰德职业兴趣测试”。该方法是由美国著名职业指导专家霍兰德编制，主要用于确定被测试者的职业兴趣倾向，进而用于指导选择适合自身职业兴趣的专业发展方向和职业发展方向。霍兰德认为人的职业兴趣可分为现实型、研究型、艺术型、社会型、企业型和常规型共6种。不同的职业兴趣类型，都有相应的职业推荐选择。

笔者本节推荐的两款软件都是基于霍兰德理论，提供了兴趣爱好、行为动机、个性特征以及自我评定4个方面的鉴定，最终会向测试者提供较为专业的职业倾向类型，以便考生选择适合的专业方向。其中“霍兰德职业兴趣测试”的测试内容较为全面一些，但只提供了职业兴趣倾向类型（**图21**）；而“高考专业选择兴趣测试”更加针对应届生，在测试结果中提供了具体专业名称以及专业代码信息（**图22**）。

2. 志愿填报不用愁

目前国内大部分地区都采用平行志愿投档方式，但是许多学生尤其是家长对于平行志愿的规则和风险都存在着一定的认知误区。虽然已经知道或者估算出考生的高考分数，却不知道有哪些学校适合填报，每年都会出现高分低就，坐滑梯落榜。如何将风险降到最低，增加被录取的成功率并选择适合自己的院校和专业呢？

（1）全国高考录取分数线

下载：http://126.am/lu9yn0

“全国高考（本科）录取分数线”是一款高考志愿填报辅助应用，通过直观地对比各个高校与专业之间的分数线等信息，较为科学地选择出符合自己意愿与实际情况的志愿。软件的使用方法很简单，首先设置所在省份和文理科类型，然后输入自己的高考分数和志愿批次，并设定一个批次控制线（可视为平均分）。之后软件就可以通过默认的“1/4”线差法和“3/4”线差法，分别



优选等级	报考成功率	可选择数量	高校优选算法	专业优选算法
A，E	最高	最少	最高历史平均	最高历史最高
B，D	较高	较少	平均历史平均	平均历史最高
C，C	一般	一般	“1/4”线差法	“3/4”线差法
D，B	较低	较多	最高历史最低	最高历史平均
E，A	最低	最多	平均历史最低	平均历史平均

■5种优先算法满足不同考生需求



■优先高校方式查询结果

■CCTV合作网站“升学网”推出的志愿填报工具

对各个高校与专业的历年数据进行比较，智能输出志愿填报推荐方案。

该软件一共提供了5种优选算法（**上页图23**），有的方案可以最大化提高报考成功率，有的能显示尽可能多的高校推荐结果。其中优先专业法和优先高校法最为实用，在检索结果中可了解同类高校开设的全部专业的历年录取情况（**图24**），也可查询到开设同类专业的高校的历年录取情况。

（2）高考志愿填报专家

支持平台：Android

下载：http://126.am/bgK3Q0

“高考志愿填报专家”是由著名的高考服务在线社区“升学网”推出的一款高考志愿填报顾问软件。首次使用时需要填写姓名、所在省份和高考分数，之后会自动获得一组账号和密码，登陆后就可以使用“直接推荐志愿”功能，根据提交的分数按批次查看推荐的院校。如果需要设置过滤条件，可使用“根据分数推荐志愿”和“按位次推荐志愿”（**图25**）功能，即可按地域或专业过滤掉不适合的结果。此外该软件还提供了往年录取位次和热门院校以及专业的查询功能。

3. 高校信息看通透，谨慎择校避陷阱

除了根据自己的分数选择适合的院校以外，确认学校各方面信息的真实度也是极为重要的。考生需要从师资力量、授予学位、基础设施等各个方面，考察报考院校的综合实力。

高考志愿填报指南

支持平台：iOS

下载：http://126.am/4zMqg3

“高考志愿填报指南”是一款集高考估分、志愿填报、分数线查询、院系介绍等功能为一体的高考类应用，在苹果的软件商店中获得了很多考生的好评。该软件只需要用户填写高考总分，程序即可自动从全国2474所院校中筛选出所有适合该分数的学校名称，同时还提供了该分数往年的高校录取排名情况。它的另一大亮点是内置了全国首家权威高校最新的招生录取信息系统，考生可以方便准确地查询到全国数千所院校的各方面情况。

“院校查询”功能可通过关键字查询院校的详细信息，包括详细介绍、录取规则、收费标准、师资力量、食宿条件、院系设置、重点学科、奖学金、授予学位、实验室、学生信息、基础设施等十几个方面的资料（**图26**）。其专业分类覆盖了农学、医学、教育、经济、管理、法学、计算机、艺术、传媒等十几个分类共615个学科，每个条目下都可查看开设该专业的所有学校。此外还可指定年份和省份，了解全国院校在指定条件下的招生情况。值得一提的是，软件还提供了很多具有实用价值的志愿填报信息，例如敏感热点问题、志愿填报技巧、估分技巧、专业选择前景预测等内容。

除了以上介绍的几款应用外，各种手机应用市场中的高考填报志愿软件非常丰富，尽管有些对填报志愿有不小的作用，但需要提醒的是，填志愿是一件十分谨慎的事情，各个高校每年的情况都不一样，所以依照往年数据给出的方案只能作为参考。

此外也不要忘了国内各大门户网站在临近高考时也都提供了全国各大院校信息查询服务。例如凤凰网教育频道的“中国大学信息查询系统”（http://app.edu.ifeng.com/college/），该平台按照地区和专业分类收集了全国数千所院校信息，可通过关键字、所在地、分数线等多种方式进行检索（**图27**）。从这些门户网站查询到结果，再和学校官方网站提供的信息进行比对，最终就能确定心仪的学校，完成一份令人满意志愿填报方案！



■院校信息全面准确



■凤凰网大学信息查询系统

书写毕业季
备战大学论文



■辽宁 达克斯

毕业的日子渐渐临近，在走出象牙塔进入社会之前，你的最后挑战就是大学毕业论文了。本篇将利用各种应用软件和互联网资源，助你写好论文并顺利答辩，收获完美毕业季。

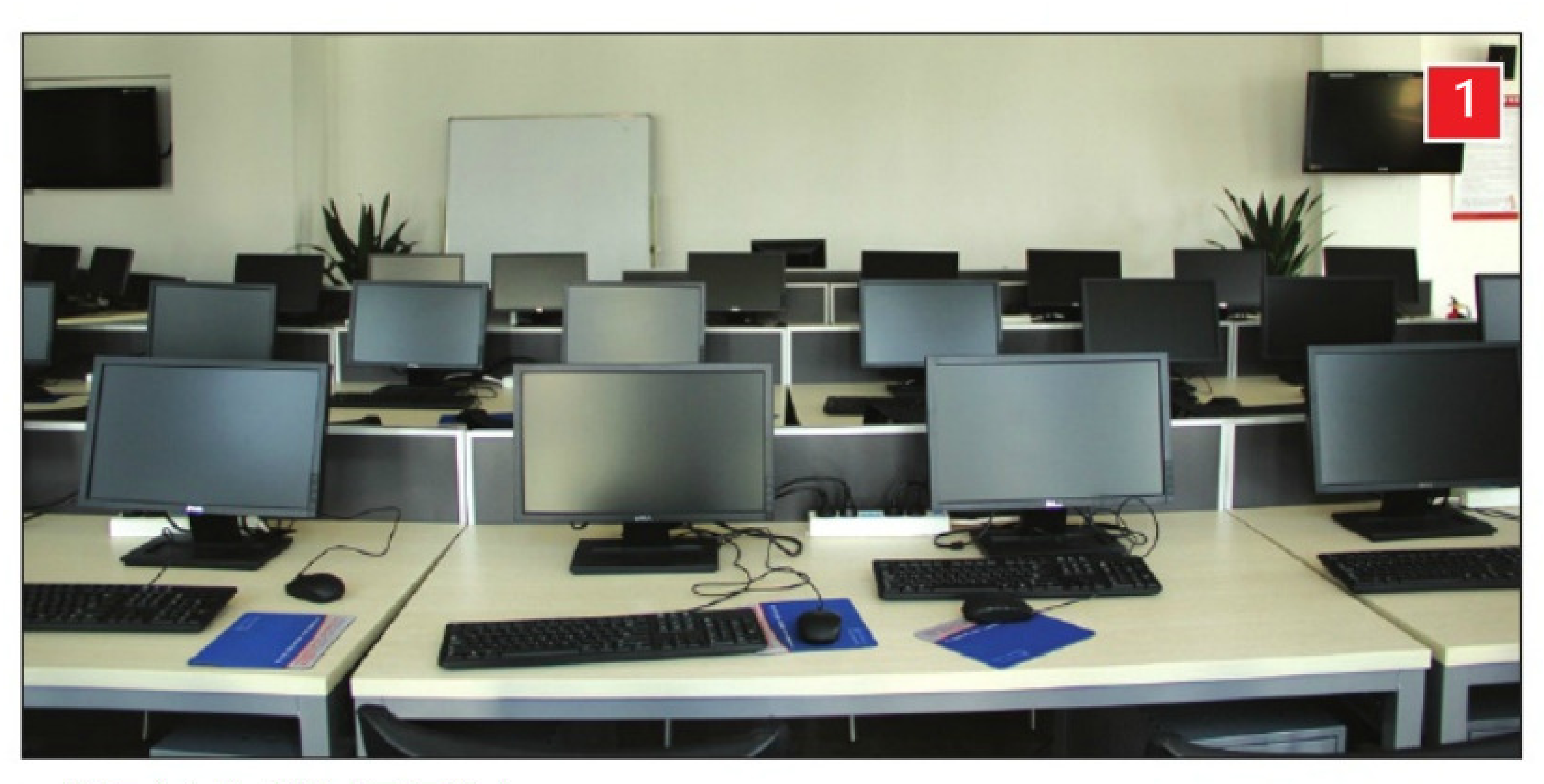
如何写出好论文？

笔者在大四时，周围不少同学都将主要精力花费在考证辅导班以及各种招聘会，对论文和答辩不太重视，学校迫于就业率的压力也不会为难学生，甚至鼓励提前准备论文，避免与找工作冲突。所以只要老老实实按照导师的要求去做，顺利毕业不成问题。但笔者认为，如果你对自己有更高的要求，如果你想为这4年的学习时光交上一份满意的答卷，就应该静下心来，认真对待这次最后的考试。而且写论文也是一次难得的深入学习过程，更是一次对自身能力的综合检验。

1. 文献资源网上找

俗话说，冰冻三尺非一日之寒，滴水石穿非一日之功。不管论文的写作方向是偏学术还是偏应用，一篇优秀的论文必须有充实的理论依据，需要把书本上的知识转化为严谨的文字，再进行汇总和提炼。你的知识储备充足了吗？赶快开始准备吧！

寻找参考文献，图书馆是个好去处，除了各类实体书籍，还可以在电子阅览室访问学校提供的数字图书资源，选修过文献检索课程的同学，在操作上想必是驾轻就熟（**图1**）。不在学校的时候，也可以通过互联网随时寻找相关资料。途径之一是搜索引擎，使用恰当的关键字会找到一些感兴趣的东西，可能是他人共享在网络中的文档，也可能是博客上的一段随笔。如果觉得不够专业，还可以使用“Google学术搜索”（http://scholar.google.com/）或“百度学术”（http://opendata.baidu.



■资源丰富的大学电子阅览室

表一：收费文献网站介绍		
名称	网址	简介
万方数据知识服务平台	http://www.wanfangdata.com.cn/	提供中外学术论文、中外标准、中外专利、科技成果、政策法规等科技文献的在线服务平台。注册帐号、检索文献后可选择支付宝、中国移动、银联等方式在线支付，论文平均价格约在3元/篇。
维普网	http://www.cqvip.com/	提供各类学术及毕业论文、范文，甚至中小学课件和教学资料。论文类资源的售价约为2元/篇。
中国知网	http://www.cnki.net/	提供中国学术文献、外文文献、学位论文、报纸、会议、年鉴、工具书等各类资源统一检索、导航、在线阅读下载服务。论文平均价格在3元/篇。
国家科技图书文献中心	http://www.nstl.gov.cn/	2000年6月成立的公益性科技文献信息服务机构，实行用户实名注册，针对不同类型的用户服务会有不同收费。
读秀学术搜索	http://www.duxiu.com/	提供全文检索、部分文献的原文试读；各种类型的学术文献资料一站式检索，以及参考咨询服务。

表二：免费文献网站介绍	
名称	网址
Intech开放资源	http://www.intechopen.com.cn/
Socolar	http://www.socolar.com/
汉斯出版社	http://www.hanspub.org/
SSRN	http://www.ssrn.com/
中国科技论文在线	http://www.paper.edu.cn/
HighWire	http://highwire.stanford.edu/



■Google学术搜索能优化你的搜索策略





■收费文献网站都提供了方便的支付途径



■斯坦福大学HighWire，适合搜索英文资料

com/xueshu/）实现更精确的查询（**图2～图4**）。另外，网络上还有大量收费的数据库资源，可参考以上表格（**表1、表2**）。

在以上免费资源中，笔者重点推荐“OA图书馆”（http://www.oalib.com/）。OA图书馆是“Open Access图书馆”的简称，致力于让人们免费获得高质量文献资源。该网站无须注册，输入关键词点击“Search”后就会从网站收录的26万多篇文献中进行检索与下载。该站点另一个域名（http://www.souoa.com/）更适合国内用户使用，它利用Google学术搜索网站收录的数据，汇总了近6000种期刊资料和5000多个Open Access数据库，其中包括浙江大学、东莞理工学院、华东师范大学、南京大学等56所高校的开放资源，更是可以通过超级链接找到更丰富的免费内容（**图5、图6**）。



■OA图书馆利用Google搜索引擎，能找到更多、更专业的网络文献



■许多大学的图书馆网站都提供了资源链接和索引功能，要善加利用

去哪里寻找非书资料?

从图书馆借了本参考书，却发现随书附带的光盘不见了；在网上下载了书籍文档，又没有地方寻找文中提到的课件……光盘、磁带、课件等这些非纸质资料，其实都可以从各类“非书资源管理系统”中尝试寻找，例如南山图书馆就为该馆读者提供了非书资料管理系统（http://emlib.nslib.cn/）。如果学校没有提供类似的网站，也可以询问图书馆管理员了解情况。



■为知笔记主界面，可建立多个文件夹对资料归类



■应用中心可以下载各种小工具

2. 整理资料有学问

具备齐全的文献资料只是写作的第一步，在动笔前还要把下载的文档、看过的书以及零散的知识整合在一起。在这段时间你的写作头绪会非常多，会考虑论文结构、论点和论据，一步一步将手中的资料进行学习、整理、归纳，发挥想象力和专业知识准备进行新的创造。

笔者给大家推荐两种整理资料的方法，一是使用笔记类软件，随时随地记录想法，并且还具备简单的搜集资料功能；另一种是使用文件管理软件，不仅适合毕业论文的撰写，在以后的工作当中还能派上用场。

（1）轻量级方案：笔记类软件

为知笔记

下载地址：http://www.wiz.cn/

为知笔记是老牌知识管理类软件“网文快捕”的前身，它不仅集成了原作中的网页保存与后期管理，还利用云服务实现了跨平台、高效率的知识管理功能（图7）。该产品支持各种移动和桌面平台，其Windows版本功能最为强大，用户可以借助插件导入Google Doc、Google Reader、OneNote 2007/2010、Evernote等多种服务和第三方软件上的数据（图8）。

为知笔记管理Office文档的方式比较人性化，所有导入的Office文档将被转换为笔记格式，并且原文件将以附件形式保存。查看内容时不需要打开Office，对附件进行修改后自动生成新笔记，用户看到的内容永远是最新版本。

邮件转存功能也很好用，只需注册一个账号并设置好“@mywiz”邮箱，以后发送到该邮箱中的电子邮件，都会自动在客户端保存成笔记内容。该功能特别适合在限制较多的电子阅览室使用，能够一次性完成搜集与整理工作。另外在智能手机和平板电脑上，也有相应的客户端提供浏览及编辑笔记的功能，不会漏掉任何灵感与火花。

为知笔记支持多种网页保存方式，操作时先选中网页中的内容，再点击浮动工具栏上的“添加到为知笔记”按钮就完成了。喜欢键盘操作的同学还可以用快捷键“Win+S”。针对不同浏览器，为知笔记还提供了相应的“网页剪辑器”，支持各种保存类型并对文章添加评论。

有道云笔记

下载地址：

http://note.youdao.com/

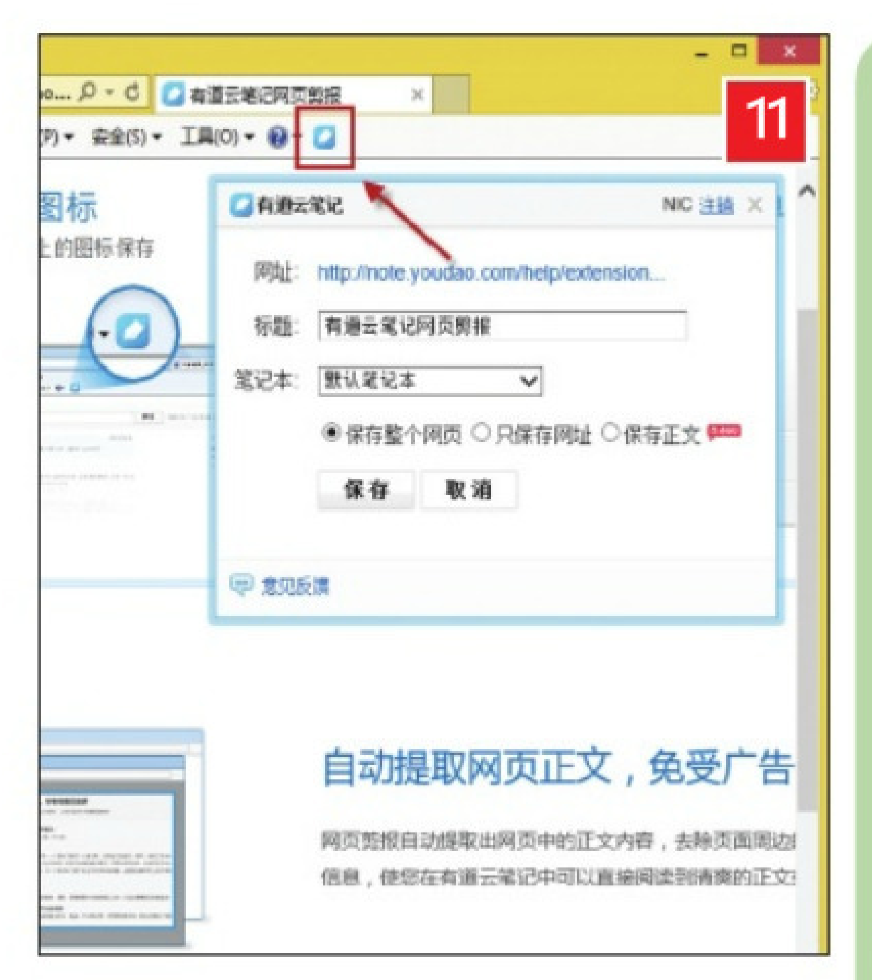
网易旗下的有道云笔记提供了从桌面、网页到移动平台的各类客户端，用户可以随时随地将论文资料保存到云存储空间中，免费用户初始就有2GB的空间，容量还会随着使用时间的增加而增长（图9、图10）。日常操作方面，



■有道云笔记桌面版主界面



■通过有道云笔记的开放平台，其他软件也可以安全地访问云端数据



■遇到有用的网页可以直接点击收藏夹中的“收藏到有道云笔记”

“网页剪报”是一个很重要的功能，通过添加浏览器书签可以保存网页、网址和正文（图11）。在搜集论文所需的材料时，如果遇到图片和文档，也可以把它们以附件的形式插入到笔记中，方法是点击工具栏中的“附件”按钮，之后再选定文件。需要注意的是，目前服务器对附件的大小有限制，最大不能超过25MB。

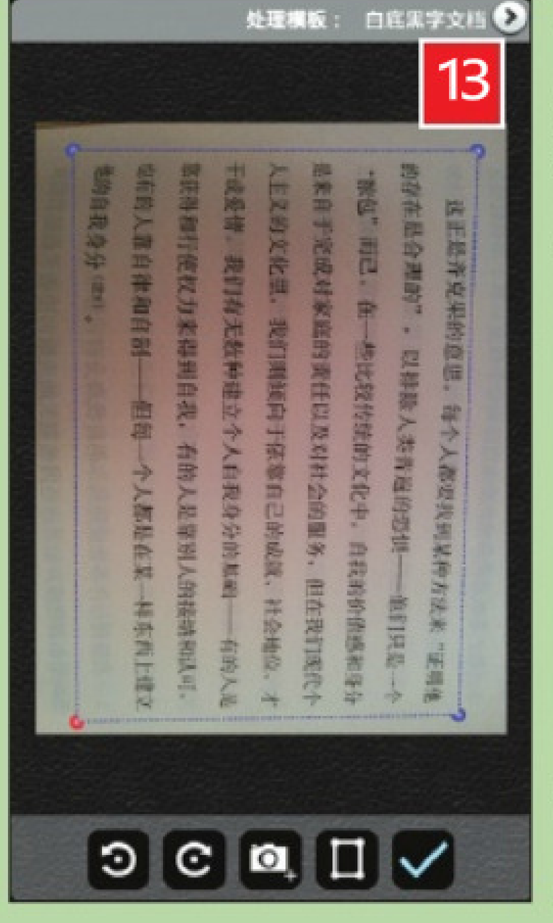
将实体书转换成PDF文档

有时候我们需要将实体书籍上的重点内容转换成文件形式保存在笔记中，有的图书馆会提供书籍扫描服务（通常收费），有的则根本不允许扫描。如果你有一部拍照能力不错的智能手机，可以使用“扫描全能王”“Scanthing”“MDScan”等软件轻松完成扫描、矫正、调色、输出等一系列任务。

笔者以Android版MDScan为例，它支持单张扫描和批量扫描，批量模式下还能开启“间谍模式”，拍照时不进行图像处理，可在最短的时间内完成“偷拍”（图12）。拍摄书籍时，尽量在光照条件好的地方，才能获得最清晰的图像。批量扫描时，可以事先定义MDScan的扫描模板，如白底黑字文档、白底黑字、杂志页面、低光拍摄等，扫描数据通常使用白底黑字文档模板即可。扫描完成后，可以将图像进行简单修正并直接生成PDF文档，再发送到笔记软件中即可（图13、图14）。



■MDScan主界面，“我的扫描件”中保存了所有已完成的任务


■拍照后拖拽4个边角调整图像，确定文字内容


■软件自动校正、调色后的效果很好，文字十分锐利

（2）重量级方案：文件管理软件

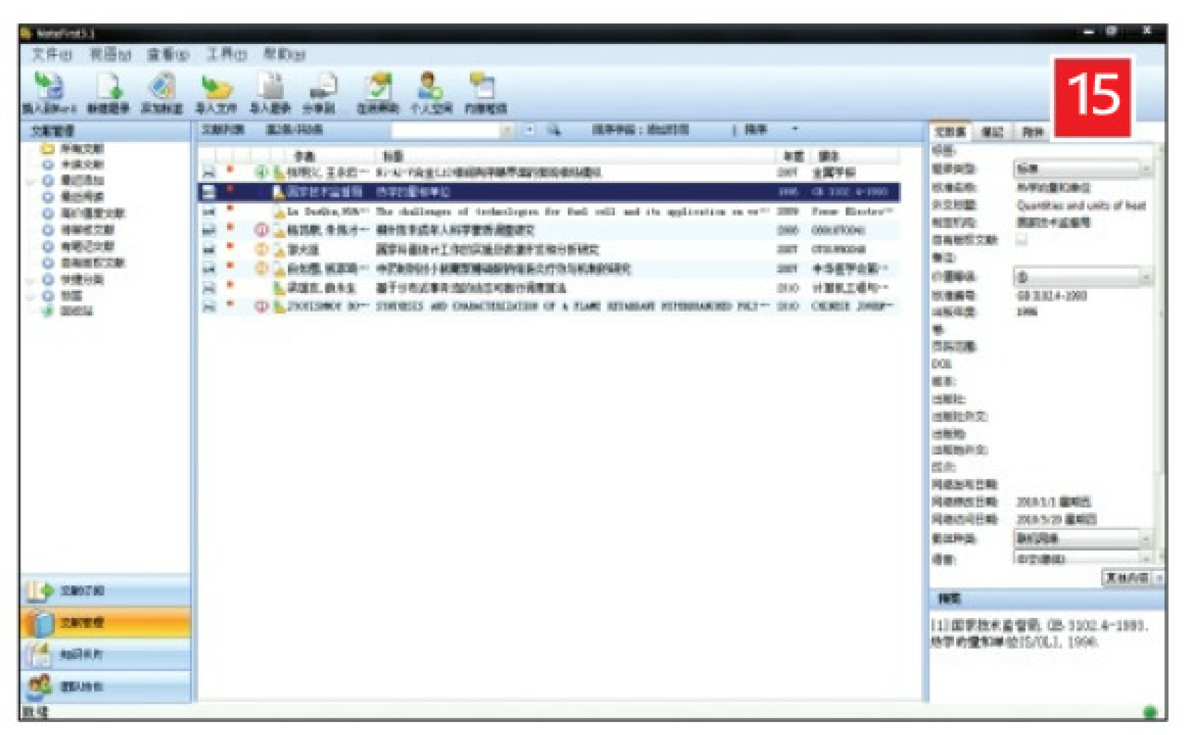
只需一款软件就能搞定论文写作时遇到的种种难题，听上去很诱人吧？这就是整合了下载与资料管理以及撰写功能的文献管理软件。许多高等院校、科研机构和研发型企业，都会购买此类工具供相关人员使用。这类软件提供的文献下载服务会收取一定费用，如果仅为了毕业论文而购买，未免有些不值，不过要是你以后会与数据管理打交道，文献管理软件绝对是提高效率的好工具。

NoteFirst
下载地址：
http://www.notefirst.com/

NoteFirst的核心功能是帮助作者高效地利用数字文献撰写文档，在写作时能够自动插入引文（图15）。如果打算在期刊上发表，还可以利用软件提供的各类模板，按不同期刊的格式要求自动形成文后的参考文献（图16）。

NoteFirst的另一大特点是在传统参考文献管理软件的基础上，增加了好友间的数据共享功能。此外NoteFirst也可订阅RSS期刊，可以把和论文有关的网站添加进去，时刻关注最新动态。

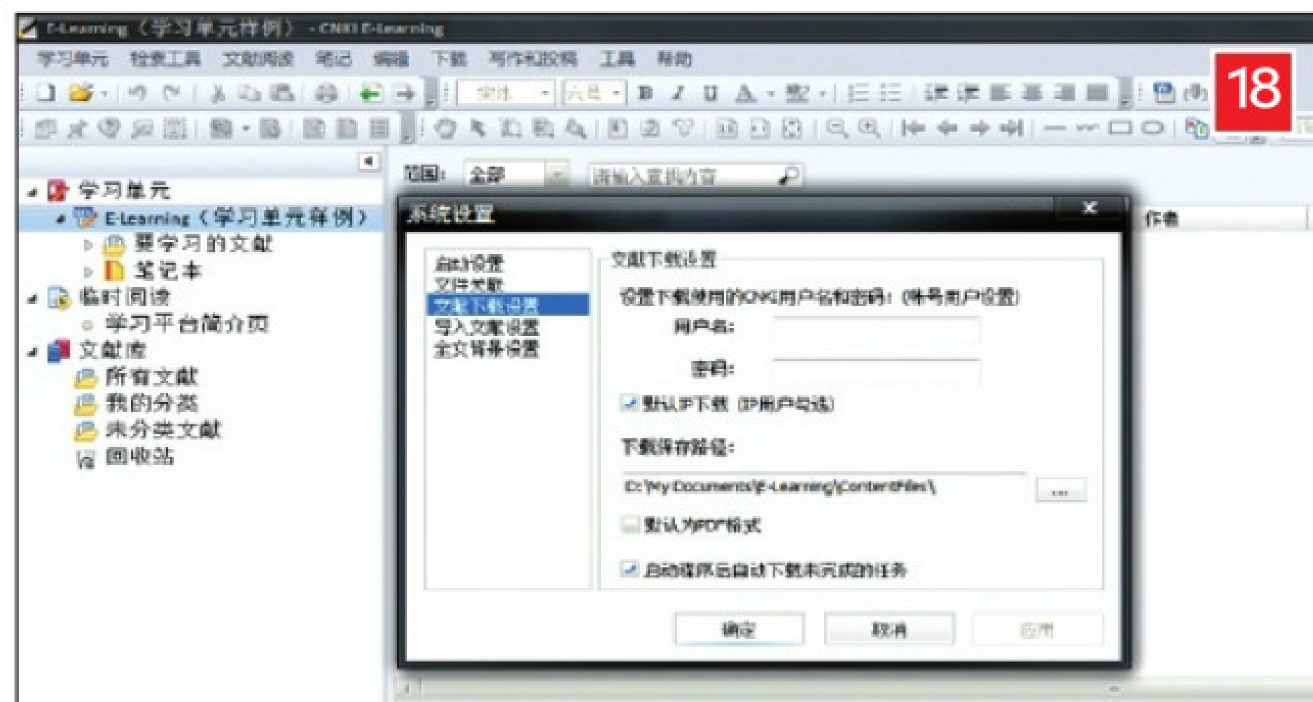
该软件的文献管理方式较为科学，提供了多种常用分类，如“高价值文献”“最近添加”“待审核文献”，保证资料规整有序。需要注意的是，把文


■NoteFirst用户界面


■提供大量参考文献样式



■CNKI E-Learning的逻辑结构清晰，上手容易



■下载全文需要知网账号，否则只能手动从本地导入

献加入到库中以后，还可为其添加附件和笔记，帮助你更快地进行学习。以上提到的功能，使用时只需在文献名上点击右键即可找到。另外，软件允许修改所有文件的元数据，包括作者、备注、编辑、出版社等名称，可以更加方便地使用“插入到Word”功能自动在Word文档中添加引文。

多数文献管理软件还会集成“一键保存网页”“屏幕截图”等笔记类软件的功能，在NoteFirst中被称为“知识卡片”，用户收集的卡片都能转换为电子书格式并分类管理，便于日后收藏、查询、预览与分享。

CNKI E-Learning

下载地址：

http://www.cnki.net/elearning/

CNKI E-Learning与NoteFirst功能类似，但管理文献和笔记的方式有所不同。它提出了“学习单元”的概念，简单来说就是把计算机或库中的资料添加到不同的文件夹中进行分类，有助于高效管理文献以及构建知识脉络。例如每次打开软件时，“学习单元”栏目会按照阅读的时间顺序排列资源，并默认打开最近的学习单元，让你更快地从上次中断的地方继续学习（图17）。

此外学习单元还带有多种辅助功能：“对比阅读”可以对单元内的两篇文献全文比对，方便读者查看它们之间的异同；“添加笔记”会将学习心得按知识点、注释、问题、读后感分为4类，便于后期回顾；“工具书检索”能够将自动连接到“CNKI工具书馆”搜索相关内容。其他功能方面，软件还具备概念检索、CNKI Scholar检索、学习单元笔记汇总、笔记排版和重组等功能，实用性较强，操作起来又相当容易，让用户把注意力集中到对资料的研究上，尤其适合“中国知网”会员使用（图18）。

3. 辅助工具帮你忙

在论文写作期间，总会遇到一些意想不到的问题或麻烦，下面笔者推荐的一些辅助工具，或许能为你解决不少实际困难，并且还能提高写作速度，减少一部分工作量。必须要说明的是，辅助工具不是万能的，不应该把过多精力集中在这些方面，如果一味地走捷径，反而会影响论文质量。只有不断犯错、不断走弯路才能获得宝贵经验并改正错误，这样写出来的论文才是最真实、最有价值的作品。

（1）语法错字检测工具

国产校对软件领域，老牌的“黑马校对”（http://126.am/Y8rlj0）在功能性与权威性等方面一直都受到用户的普遍认可，官方宣称全国已经有95%以上的出版社、近万家报社、杂志社、印刷企业、图书公司和机关办公等单位和个人都在使用黑马校对系

人工文献翻译服务

文献翻译是一篇论文的重要组成部分，不过翻译文献并不像翻译美剧那么简单，首先需要了解大量的专有名词，而且还要适应书面化的行文方式。时间充裕的情况下，最好能独立完成，一次“痛苦”的翻译过程也是一次极好的提高学术能力的机会。实在不擅长翻译的同学，最后一个办法是购买专业网站提供的翻译服务，以下几个站点供大家参考：

·有道专业翻译（http://f.youdao.com/）

根据质量等级、翻译人员经验的不同，收费价格从150元/千字～840元/千字不等，最低档提供一次免费修改的售后服务，最高档则不限制次数（图19）。

·译点通（http://www.yeedt.com/）

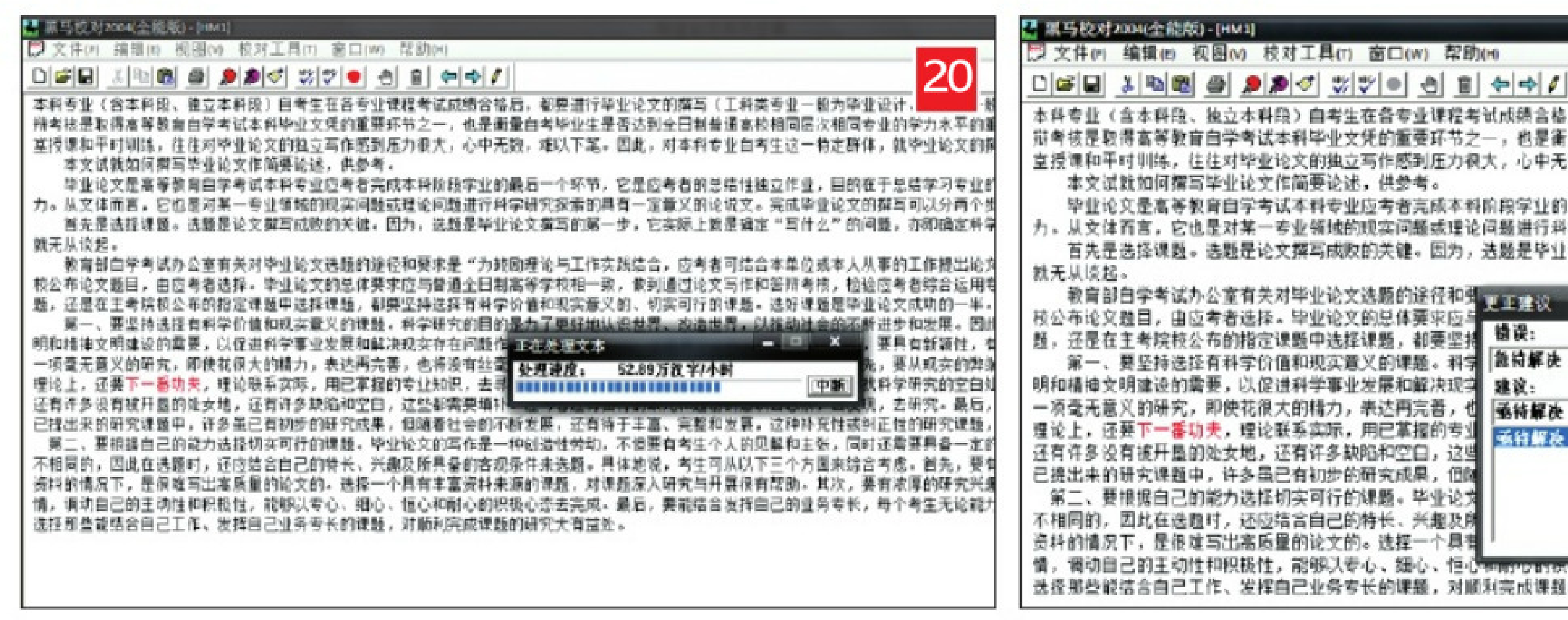
可通过网站直接提交文本附件，快速翻译按字计费，每字0.3元。文档翻译的价格从160元/千字～860元/千字不等，翻译人员的经验比较丰富。



■有道快速翻译，人工实时在线等候，译文几乎立等可取得

·金桥翻译（http://trans.netat.net/）

在网站上选择“网上订单”可进入人工翻译界面，普通文献中译英价格为180元/千字，并承诺1000字以内的文章会在4个小时以内完成。



■黑马校对可打开TXT、DOC等文档，使用“F8”快捷键全文校对

■使用“F3”快捷键可提供更改建议

统（**图20、图21**）。

黑马校对目前最新版本是V15.0，它内置了79个专业词库、4800万条专业词汇、450万条错误核心库，校对功能相当强大，不过最低售价也要近6000元一套，显然不适合学生族购买。不过黑马校对2004版在网上很容易找到，并且可以免费试用。而使用Office 2013的同学，可以安装微软官方的中文校对工具（http://126.am/m4cVM2），基本能够满足日常需要。

用英文写作的同学，笔者推荐国产的“易改”和国外的“Stylewriter”两款工具。易改（http://www.1gai.cn/）支持拼写和语法错误一键检测，可用于论文文本的拼写检查、语法纠错和写作润色（**图22**）。一旦发现拼写错误或语法等问题，软件不仅会帮你修改，还会给出相应的详细解释，有助于提升用户的英语水平。易改自带写作向导，涵盖了各个热门领域的模板示例，每个模板都带有中英对照及常用句型，可充实你的写作内容。“Stylewriter”则（http://www.stylewriter-usa.com/）适合水平较高的用户，而且带有Word插件，可以一边写作一边进行校对。

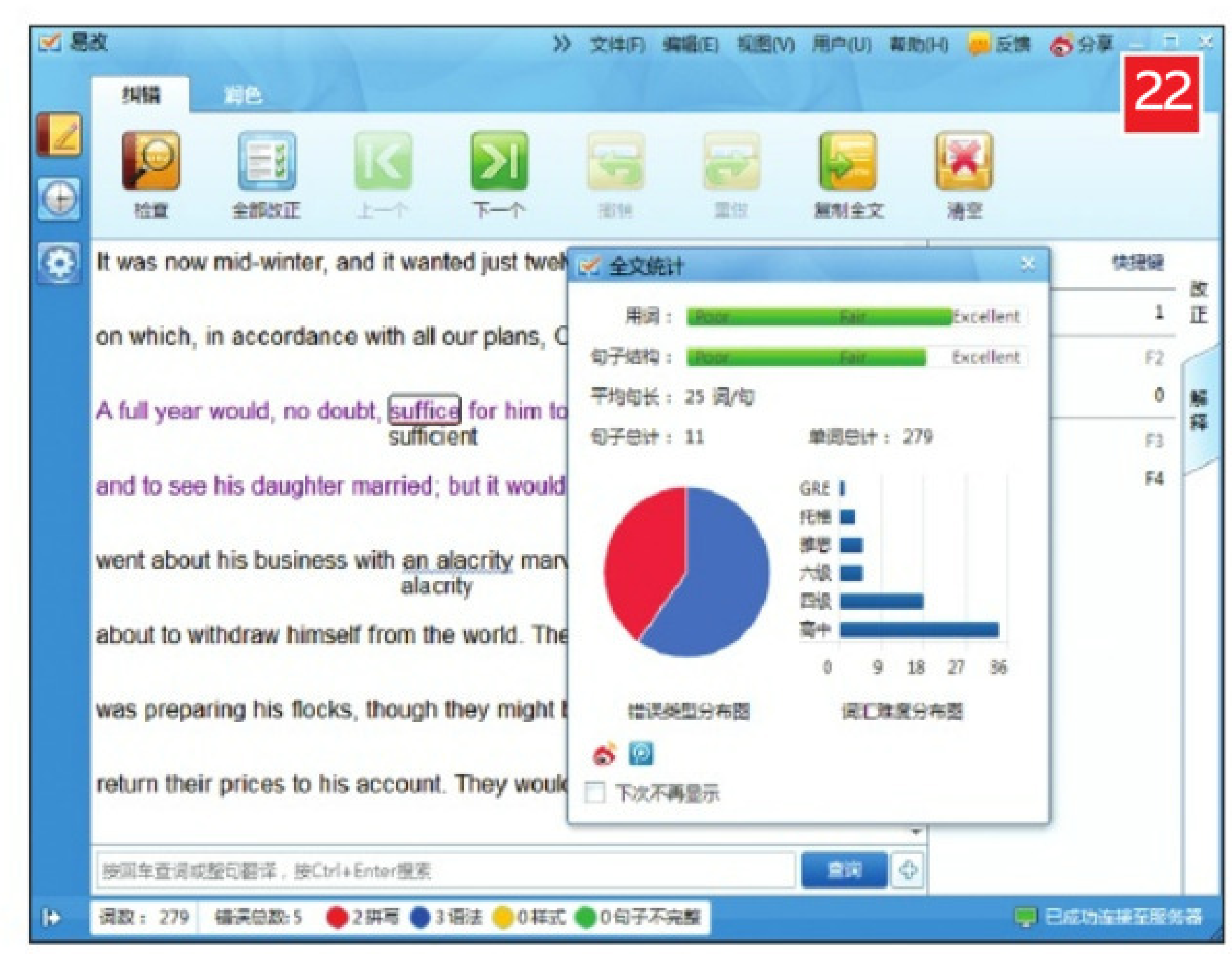
（2）格式转换与OCR工具

想要方便地编辑网上下载的文档，多数情况下必须进行格式转换。微软Office 2013已经提供了对PDF格式的支持，你可以直接在Word中进行编辑，基本不用担心会打乱表格或字体的样式。假如你没有购买最新的Office软件，也可以使用“Solid Converter PDF”（http://126.am/Smo3C1）或“PDFMate Free PDF Converter”（http://126.am/sVjjv1）对PDF进行转换，只需打开要转换的文档，然后选择输出格式和保存路径，按下开始转换按钮后耐心等待就可以了（**图23**）。

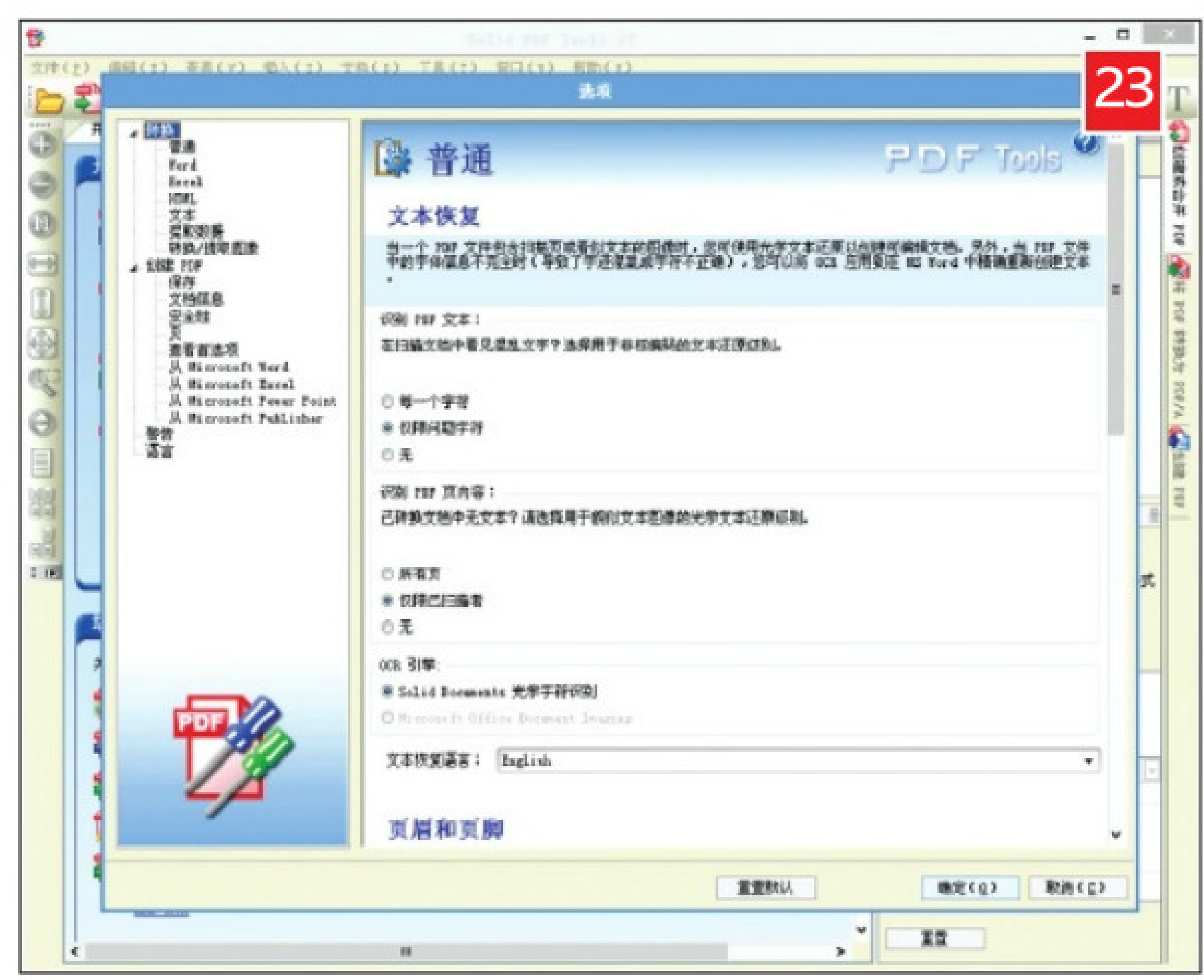
还有很多PDF文档是通过扫描实体书得来的，格式转换软件无法识别图片中的文字，如果你不想手工录入，最好挑选一款较为专业的OCR软件来帮忙。笔者在此推荐“汉王PDF OCR”工具（http://126.am/tBamR3），它带有比较完善的PDF处理和OCR功能，识别正确率较高，而且速度很快。此外还可以批量处理文件，大大节省了时间成本。软件可识别简体、繁体和英文3种语言，带有简单易用的表格识别功能（**下页图24**）。相信有了以上这几款软件，你在文献搜集阶段可以更加轻松高效，很多文字稍加修改就能在论文中直接使用了。

（3）图片去水印工具

论文写作免不了要引用从网络上找



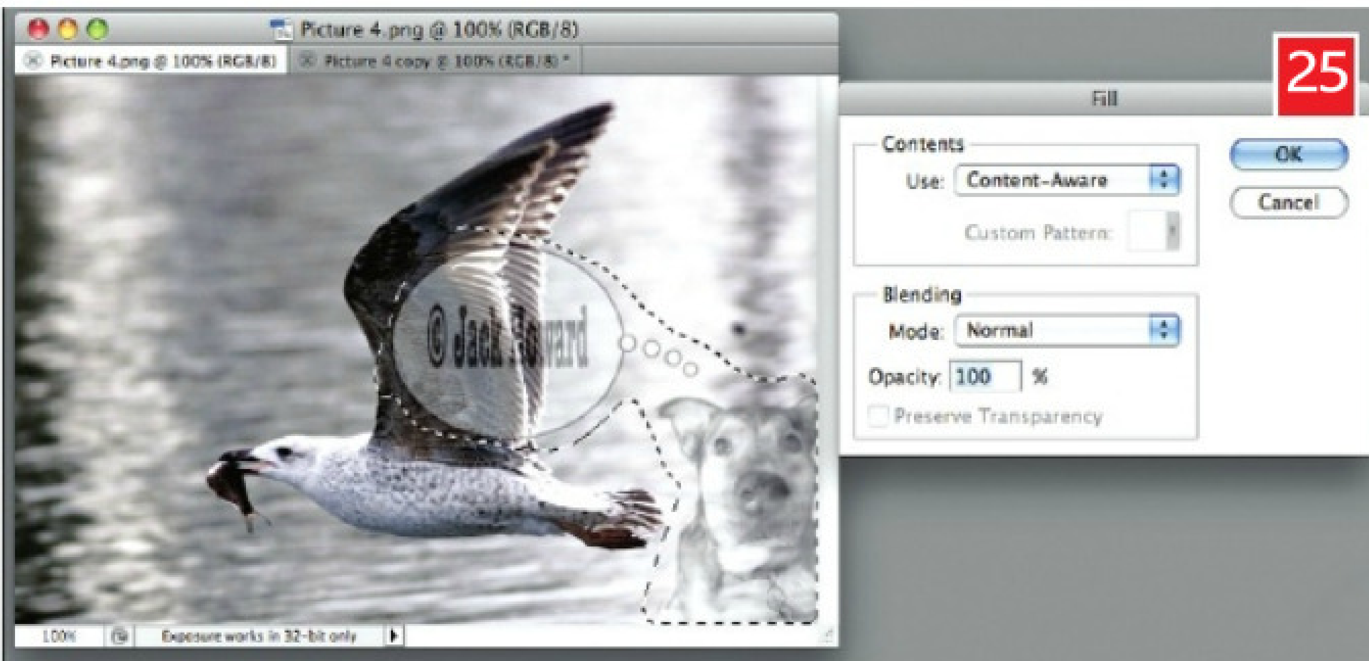
■“易改”提供了Windows版、Word插件版和网页版，全中文的使用环境上手很快



■详细设置Solid Converter PDF来获得更好的识别效果



■汉王PDF OCR可自动拆分PDF，需要用户在“识别”菜单下进行版面分析



■Photoshop的处理效果最好，只要多多练习就可以掌握

到的图片，让人郁闷的是其中很多都带有水印，不过只要用好软件再加上一点耐心，处理它们也并不困难。熟悉Photoshop的用户，在以前会使用抠图或仿制图章等工具来完成任务，而在Photoshop CS5之后，软件提供了更为简单的“内容识别”功能，它可以自动分析图像，帮助我们快速去除水印（图25）。操作方法是先用矩形工具选择有水印的区域，然后按下键盘上的“Delete”键并选择确定，水印就会神奇般地消失！

如果PS后的效果还是不能令人满意，网上也提供了很多迷你软件专门用来去除水印。例如“Teorex Inpaint”（http://126.am/qzgUD0），它的原理类似Photoshop的内容识别功能，能利用水印周围的背景自动去除对象，不妨找来亲自尝试一下（图26）。

（4）论文相似性检测工具

论文的撰写不是简单地把他人的研究成果拿来直接使用，也不是照搬照套整篇使用原始文章，更不是为了图省事从网络上购买现成的作品，这样的论文不仅是在欺骗他人，更要承担巨大的风险。为了严防论文抄袭，各大高校近几年都开始使用论文检测系统加强对学生的监督，如果你的论文相似度达到一定标准，就有可能无法顺利毕业。所以为了以防万一，在论文完成后最好使用论文相似性检测工具，把文中不恰当的部分删除或修改。如今国内很多网站都提供了论文检测服务，不妨从下面几家中选择一个：

GoCheck

网址：http://gocheck.cn/

该网站为每个新注册用户都提供了免费使用的机会，通过注册邮箱接受申请免费活动的验证链接即可参加（图27）。

万方数据

网址：http://check.wanfangdata.com.cn/

该网站的收费为10元/万字，检测范围包括中国学术期刊数据库、中国学位论文全文数据库、中国学术会议论文数据库、中国学术网页数据库等，能提供客观详实的检测报告。

维普通达

网址：http://www.cqvip.com/gocheck/

检测范围包括近1亿篇中外学术期刊和学位论文，以及10亿篇中英文互联网资源。用户可将自有资源或参考文献传至数据库来扩大比对范围，实现精准检测。免费检测仅对网页资源进行比对，可检测的字数为1万字以内。

（5）制图制表与数学公式生成工具

在撰写论文的过程中，很多时候都需要制作流程图、思维导图等专业图表对文字进行辅助说明，如果内容简单可以用Word自带的图表工具搞定，复杂的话则必须让专业的图表工具来帮忙，例如“Office Visio”和“MindManager”。关于这些软件的使用方法，网络上有大量的教程，笔者不再赘述。追求效率的同学，还可以使用国产软件“亿图图示专家”（http://126.am/Nlsgk4），它是一款多功能矢量绘图软件，不仅可以制作常用的流



■使用Teorex Inpaint选择水印并一键清除

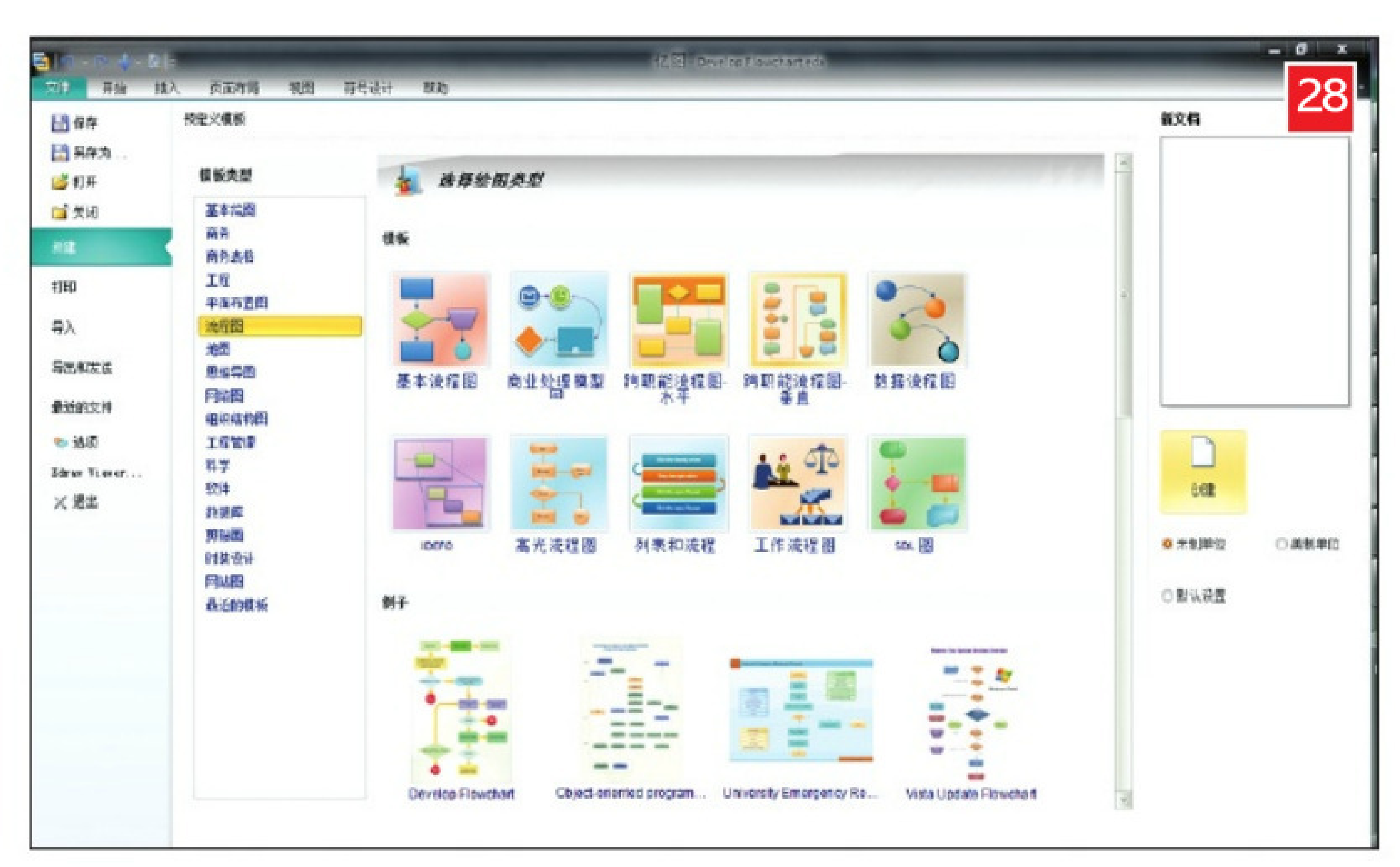


■GoCheck提供的检测报告，各种颜色代表不同的对比含义

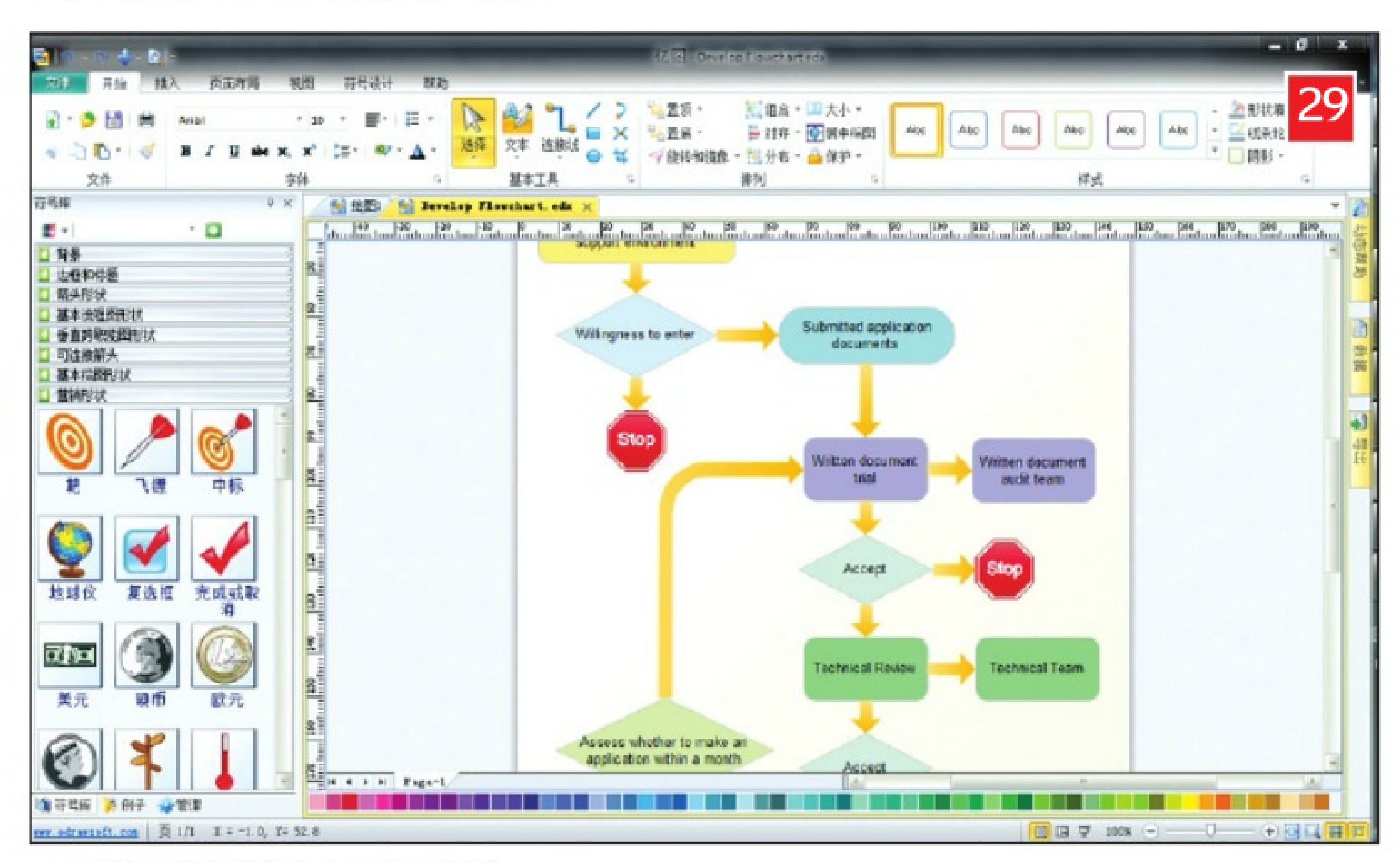
程图、组织结构图、网络图和商业图表，也可以方便地绘制各种专业的工程图、平面布置图、地图、思维导图、工程管理图、数据库、时装设计等图表（**图28、图29**）。

软件的使用方法简单，点击“新建”按钮进入向导，先选择一个模板类型，之后程序会根据你的选择自动把相关的图标、背景、符号等内容准备就绪，用户只要采用拖拽的方式把需要的“零件”逐个从左侧的素材窗口拖到右侧的编辑窗口中即可。

如果你的论文会涉及复杂的数学公式，很多同学都会首先想到“MathType”（http://126.am/Ww1NH1），它一款强大的数学公式编辑器，能够与常见的文字处理软件和演示程序配合使用，对Word和WPS的支持都相当出色，能在各种文档中加入复杂的数学公式与符号（**图30、图31**）。软件采用了所见即所得的显示形式，操作时只需简单地用鼠标拖进拖出即可，并且可以保存为多种图片格式。



■亿图提供了大量实用的绘图模板

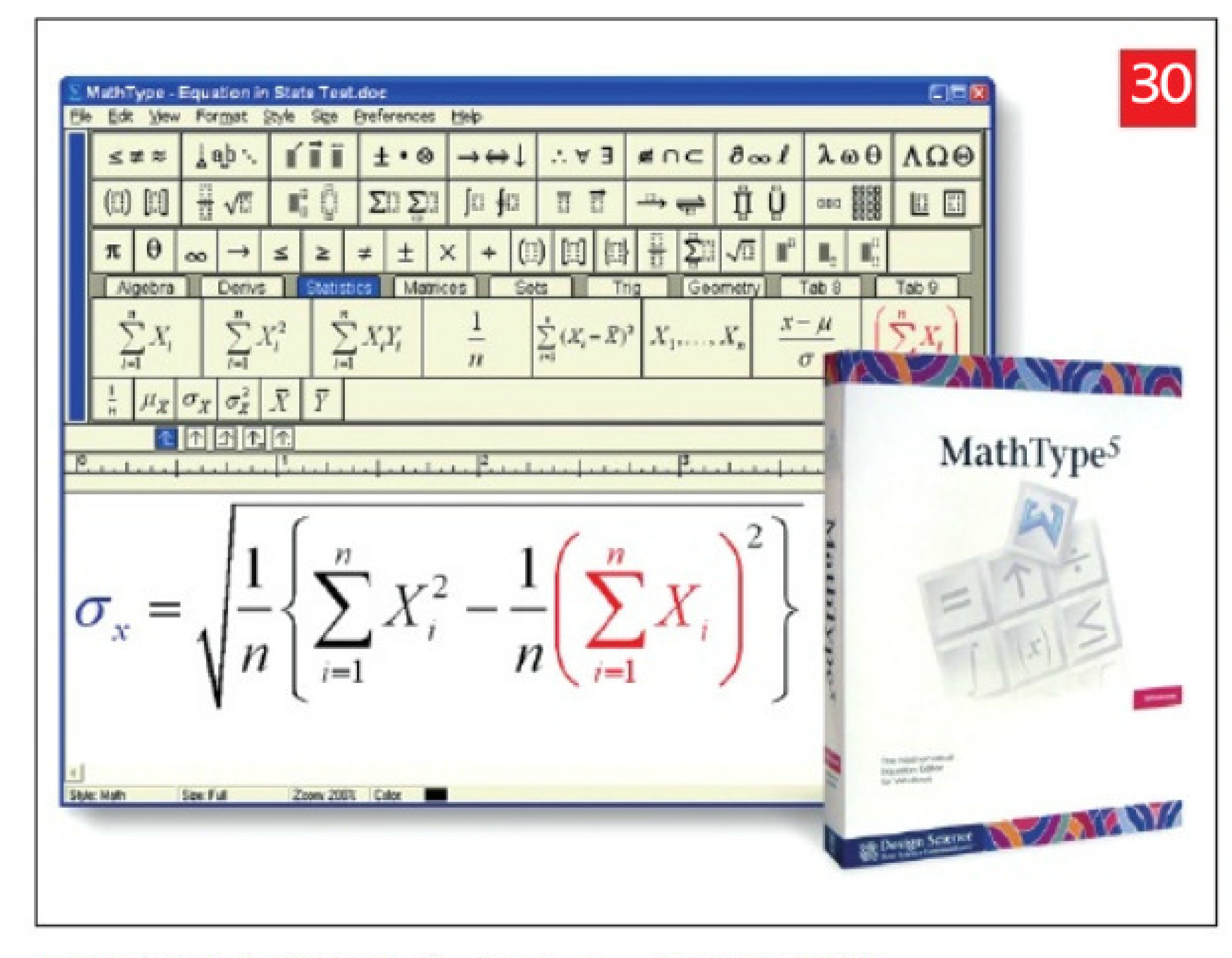


■可以在样例的基础上进行创作

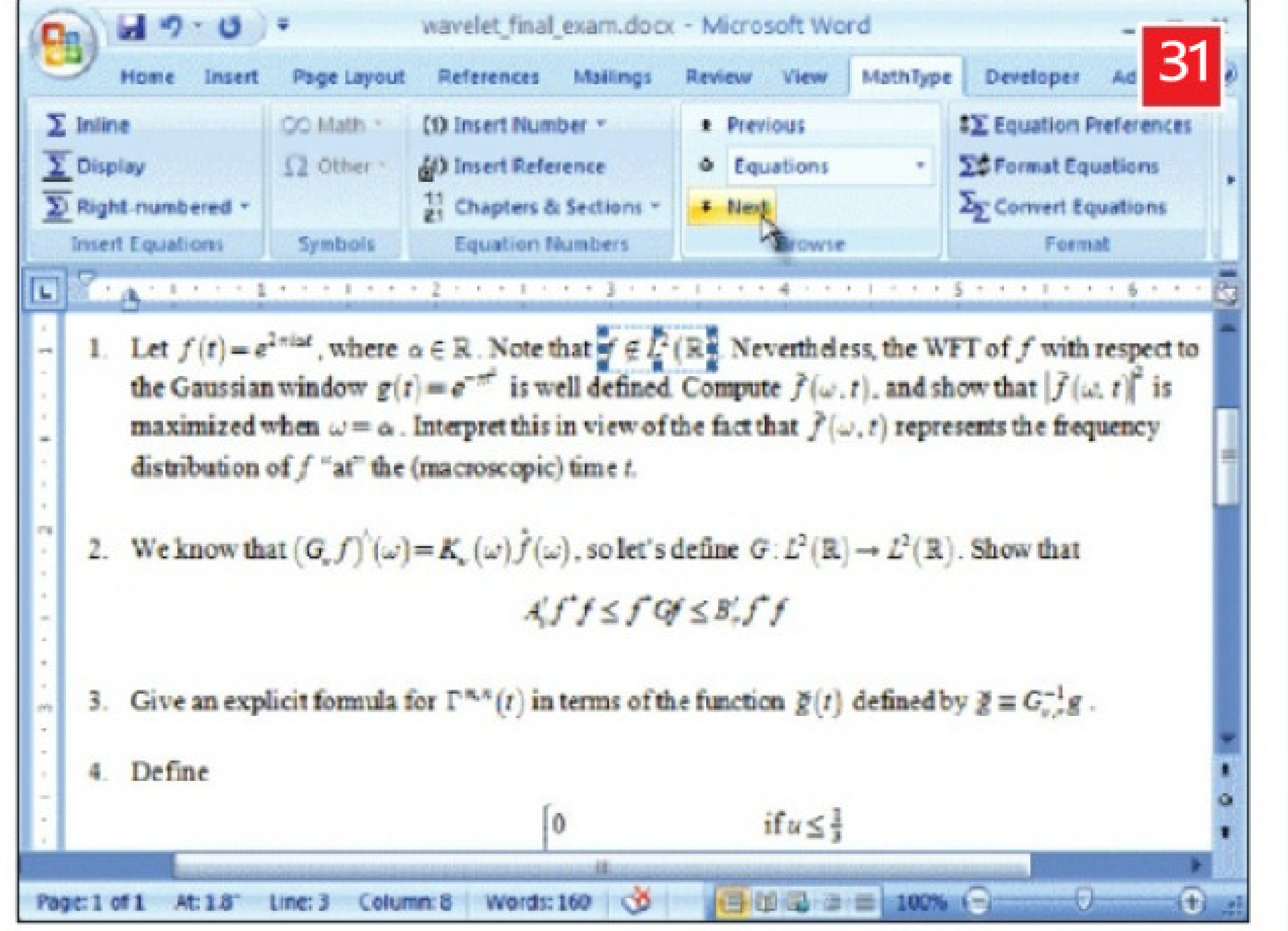
4. 一次值得骄傲的答辩

论文合格之后，接下来就是最令人激动的答辩环节。眼看毕业在即，谁都想顺顺利利、高高兴兴地拿到毕业证书，所以答辩工作要准备充分，争取一次通过，不可掉以轻心。

前期准备时，首先要认真写好毕业论文的简介，内容应包括题目、指导教师、写作动机、主要论点和论据、写作体会以及本议题的理论意义和实际意义。其次，要熟读自己所写论文的内容，尤其要熟悉主体部分和结论部分，明确论文的基本观点和主论的基本依据，搞清楚文中主要概念的确切含义和基本原理，同时还要仔细检查、反复推敲文章中有无自相矛盾或论述模糊不清



■无论多么复杂的公式，MathType都能轻松应对

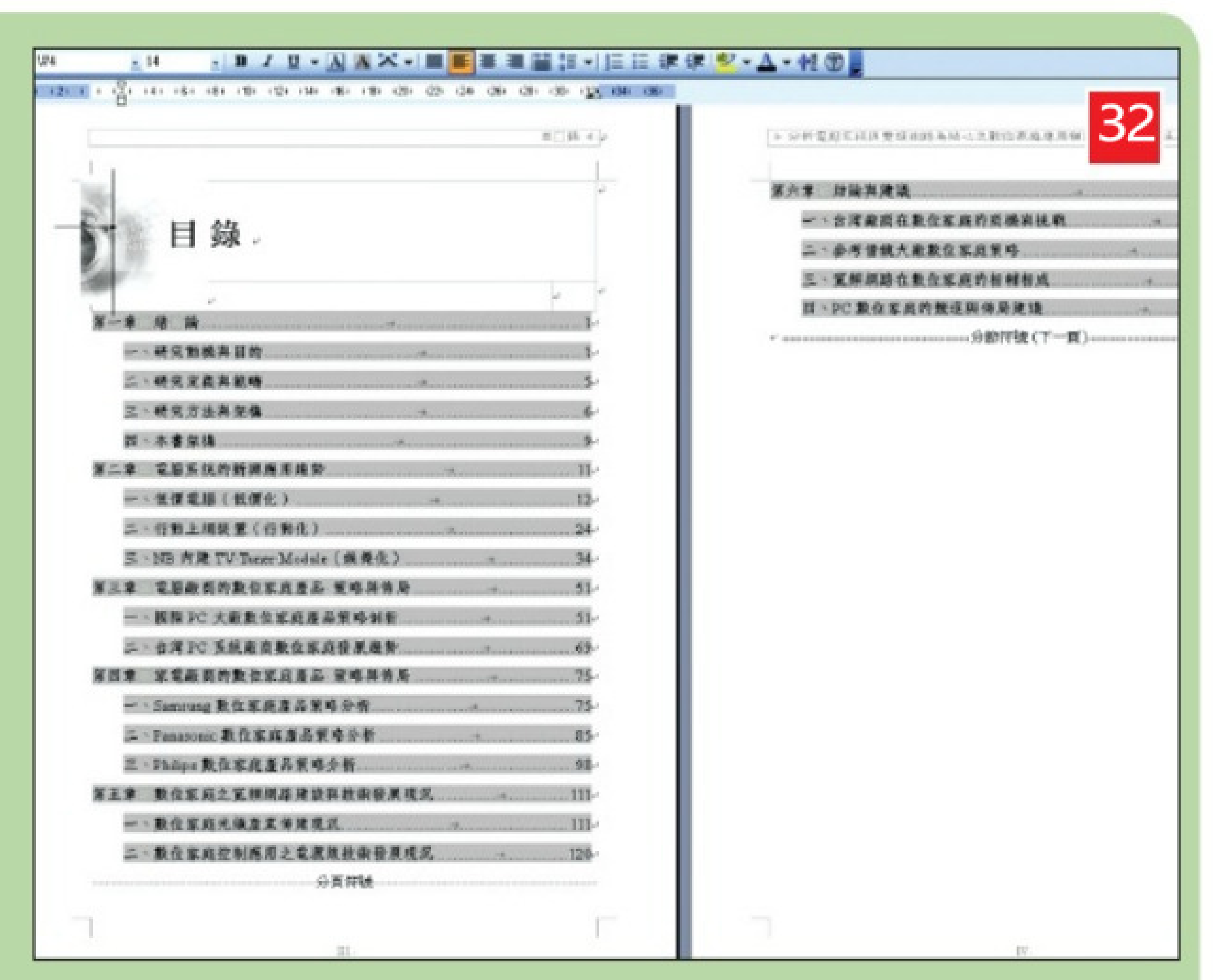


■在Word中可以直接使用MathType插件

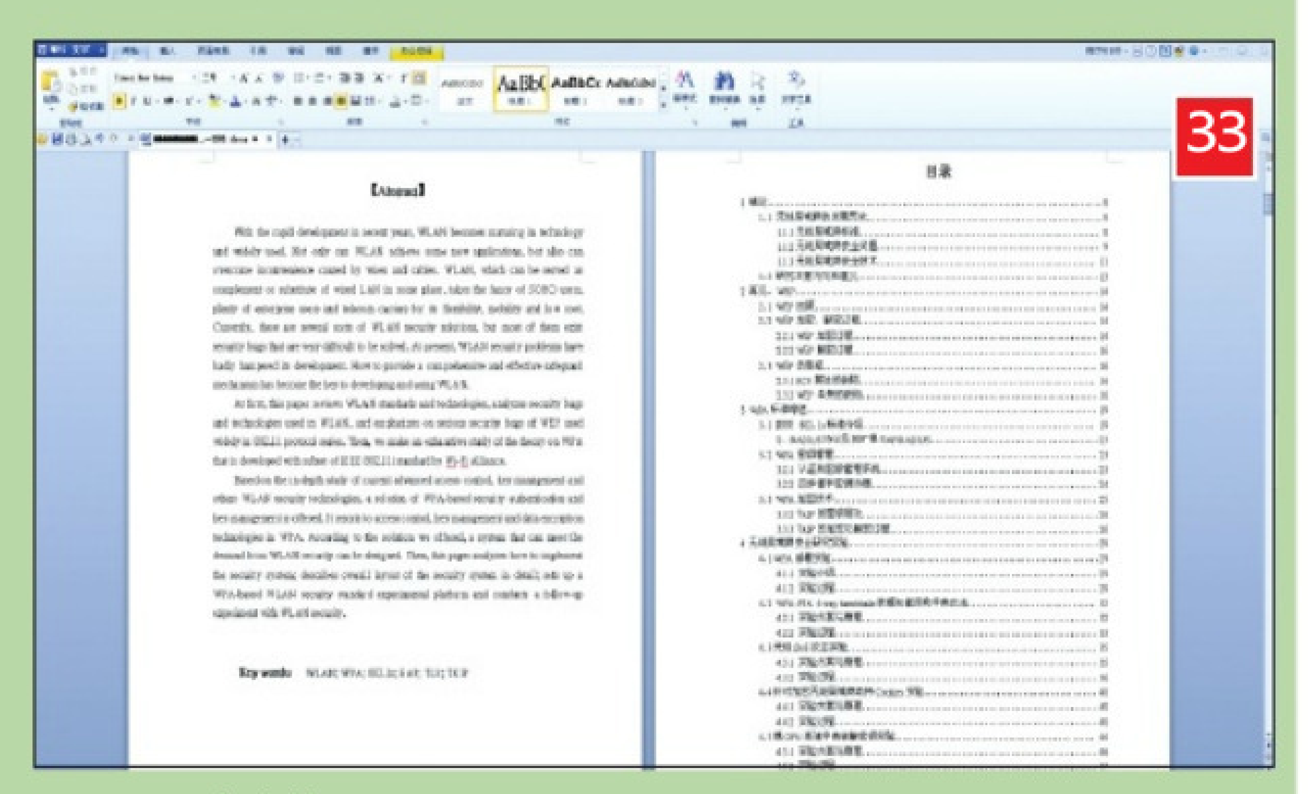
论文的格式与写作注意事项

很多同学在修改论文时，遇到的最大麻烦往往是格式不符合规定，被老师一次次退回重新修改。在毕业论文撰写期间，各个学校都会发放指导手册对学生进行讲解，内容都会包括对论文格式的详细要求。因为每个学校的标准不统一，所以笔者无法给出通用的模板，不过提醒大家要重点注意标题、字体、英文大小写、图号标记、参考文献等方面的格式要求。

此外还有一个制作目录的技巧分享给大家。笔者发现很多同学都知道Word中的“插入→引用→索引和目录”功能，但多数情况都无法正确生成。这个问题的原因就在于写作中没有设置好标题格式，即样式列表中的“标题1”“标题2”“标题3”（后两种分别对应二、三级标题，各种标题的字体与格式可自行修改）。所以在用Word时，要分别选中文中的各个标题并点击相应的格式按钮进行标准化，全部完成后再插入目录就能正常显示了（图32、图33）。



用Word生成的目录



用WPS生成的目录

关于写作的注意事项，笔者最想提醒的是要保证论文结构的完整性。一篇合格的论文应该由以下3部分组成：

· 序论

序论应包括研究课题的理由和意义。这一部分要写得简洁，避免像写作文那样用很长的篇幅描写心情和感受，或者不厌其烦地阐述选定这个课题的思考过程。序论的核心部分是提出问题，问题的提出要明确、具体，有时可以写一些历史回顾，比如关于这个课题其他人作了哪些研究，作者本人将有哪些补充或者纠正。在序论中还有必要对本论部分加以概括性介绍，并提示论述问题的结论。

· 本论

本论是展开论题，表达作者个人研究成果的部分。它是毕业论文的主体部分，也是最需要下功夫的地方。有些毕业论文，序论部分提出的问题很新颖、很有见地，但本论部分写得比较单薄，论证不够充分，致使最后引出的结论难以站得住脚。这样的毕业论文是缺乏科学价值的，所以一定要全力把本论部分写好。写法方面有所谓的直线推论（又称为递进式结构），即提出一个论点之后，一步步深入、一层层展开论述；此外还可采用并列式结构，把从属于基本论点的分论点并列起来，逐个加以论述。由于毕业论文论述的是比较复杂的理论问题，而且篇幅较长，所以常使用直线推论与并列式两者相结合的混合方法。

· 结论

结论是论文的收束部分。毕业论文的结论首先应包括论证所得到的结果，要对本论论证的问题加以综合概括，并找到该课题的解决方案，所以这部分要写得简要具体。需要提醒的是，毕业论文最忌讳的是论证不充分而妄下结论。

此外结论还包括对课题研究的展望，尤其是学生对于某项课题的研究还只能达到一定的高度，不可能是顶点，所以在结论中最好还要写明本课题的遗留问题、还需进一步探讨的问题以及可能的解决途径等。最后，记得给予自己帮助的老师和同学表示感谢。

的地方。如果发现上述问题，就要作好相应的补充、修正和解释。此外还要了解与论文相关的知识，例如学术界的相关研究已达到了什么程度、存在着哪些争议等。更重要的是，要有自己的倾向性观点和独特评论，并能说出具体理由。最后，本次研究还有哪些没有解决的问题，也要事先想好以备在老师提问时回答。

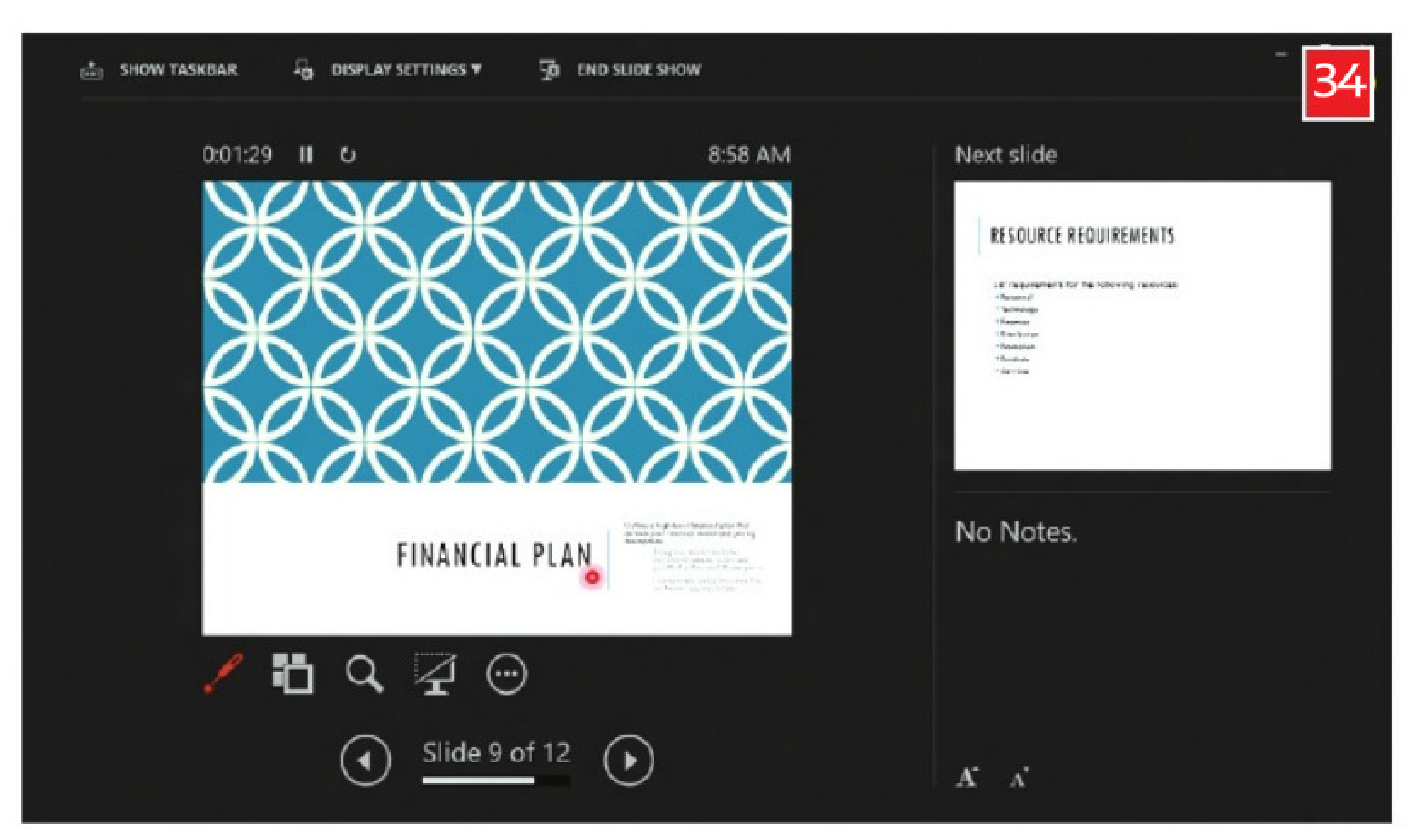
明确了核心思想，我们再来看软件方面有什么能够利用的。考虑到不少学校在答辩环节都要求学生制作幻灯片进行演示，所以笔者就为各位同学在这方面支支招。

（1）利用模板快速制作

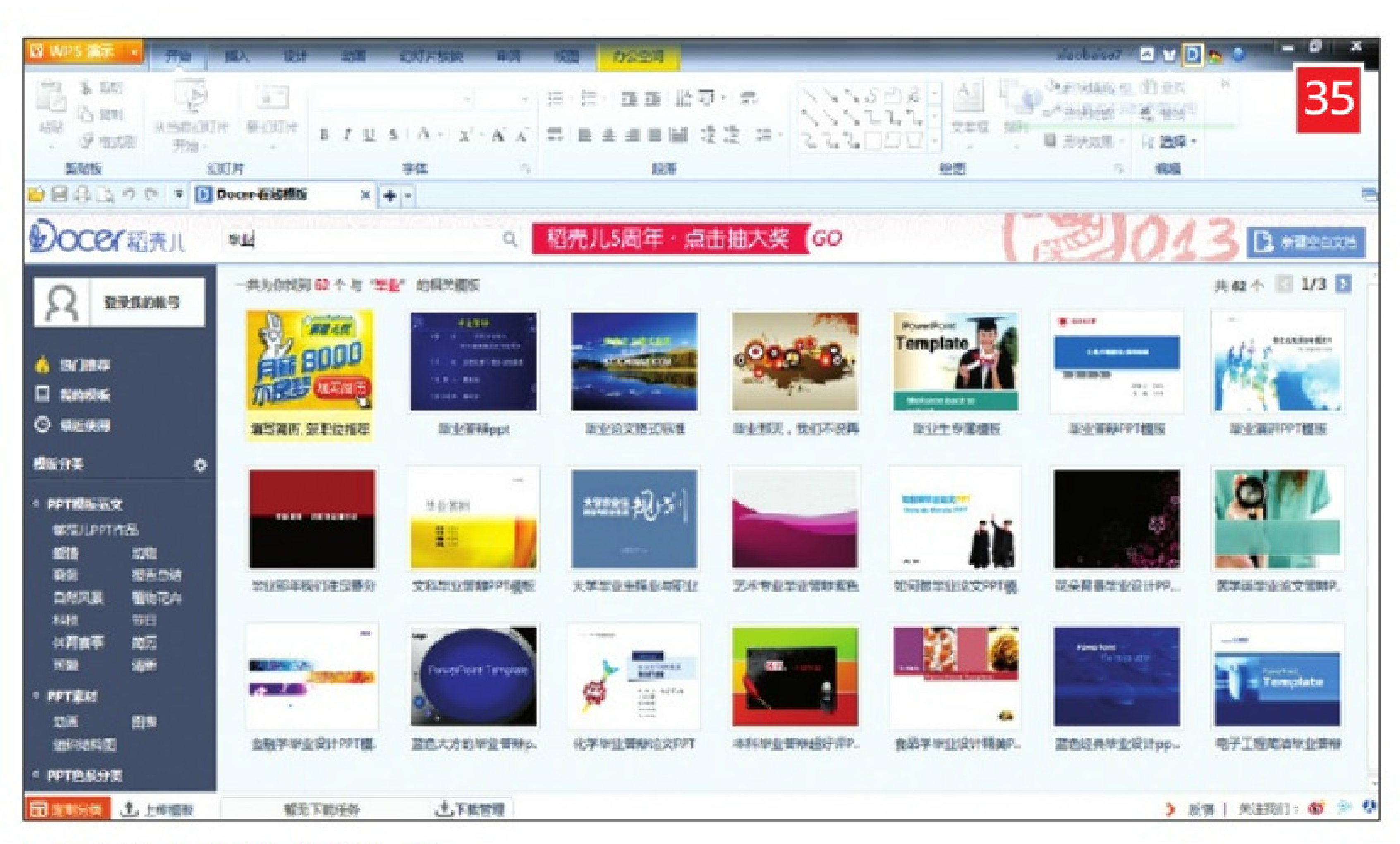
答辩使用的幻灯片应力求简洁，每页内容切忌安排大量文字。幻灯片之间的切换动画也要本着宁缺毋滥的原则，尊重答辩的严肃性。制作幻灯片时，Windows平台下可以选择经典的“PowerPoint”和“WPS演示”两款软件，它们都提供了丰富的模板、在线搜图、云端保存等功能。值得一提的是，PowerPoint 2013还具备独特的演

示者视图模式，当电脑连接至投影仪时，演讲者可以提前看到下一张幻灯片内容和本页的备注文字，而观众则只能看到当前幻灯片，对于现场答辩十分实用（图34）。

如果时间紧迫，笔者推荐使用免费的WPS演示软件，在主页面的在线模板中使用“毕业”关键字进行搜索，就能找到几十种现成的模板，其中很多都带有制作好的过渡动画，你只需根据自己的论文简单修改文字即可，十分简便（图35）。



PowerPoint 2013的演示者视图



WPS的在线模板相当丰富

（2）软件配合少不了

如果你拥有一台平板电脑，不妨可以利用奔走于各地招聘会的间隙，使用移动设备来制作简单的幻灯片。iOS平台笔者推荐iWork套件中的“Pages”，它内置多款模板而且操作简单，并带有大量辅助功能。需要注意的是，如果在“Pages”中添加了专属动画，那么保存为微软Office格式之后，这些效果就会丢失。解决办法是，在演讲时使用VGA Adapter或HDMI连接到投影仪或显示器，直接在iPad上播放演示文稿（图36）。Android用户可选择“QuickOffice”，它是谷歌旗下的移动办公套件，其中的“QuickPoint”可制作简单的幻灯片文档，而且也可以通过配件实现视频输出（图37）。

如果用电脑做幻灯片演示，在答辩时最好配备翻页器，免得在讲话时反复弯腰操作鼠标。与演讲相关的移动应用有“Unified Remote”（Android版下载地址：http://www.unifiedremote.com/），它内置多个控制模板，能够应对各种复杂场合，可以把手机立刻变成一部专用于幻灯片演示的遥控器（图38）。此外，还可以使用“Teamviewer”或者“Splashtop”等远程桌面控制软件，在移动端实时显示与控制电脑屏幕，实现类似遥控器的功能。

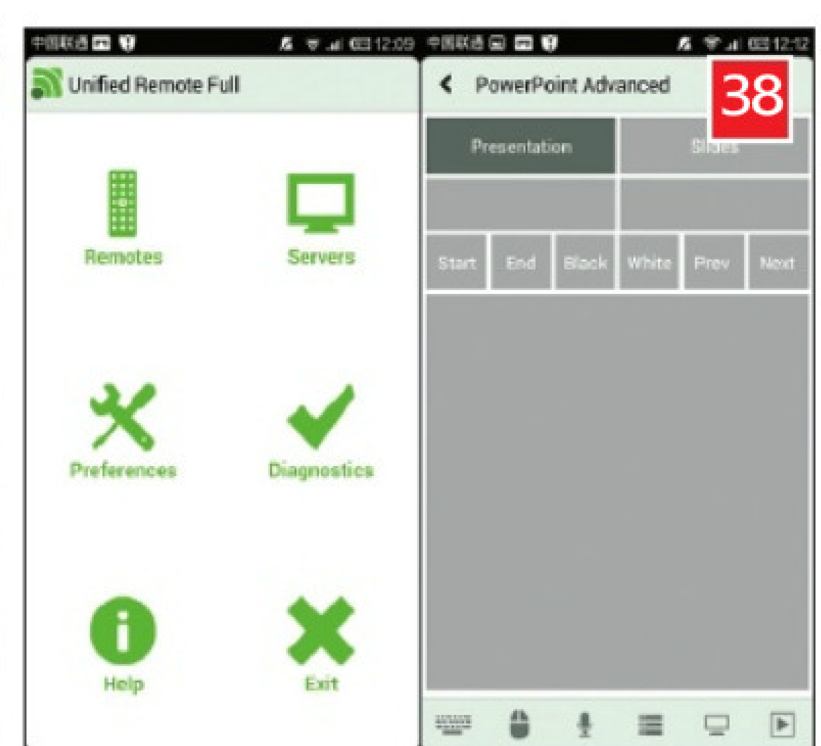
毕业论文是结束大学学业的标志性作业，是一次对学习的综合总结与检阅，也是一次对科学研究的初次尝试。若干年之后回忆大学时光，你一定会为自己的努力与汗水而自豪。在此祝愿大家都能顺利毕业，并开始崭新的生活。P



苹果VGA Adapter附件

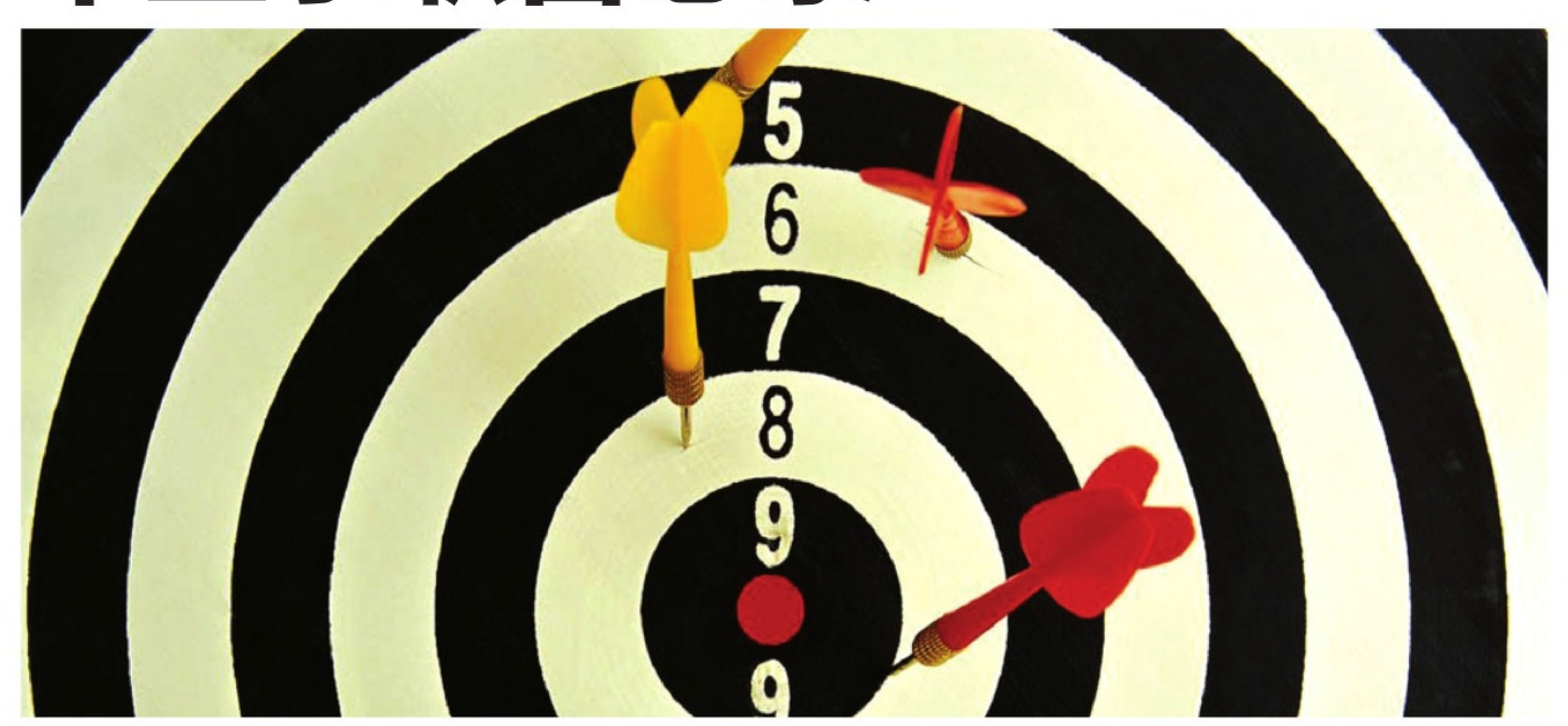


Android版QuickPoint



Android版Unified Remote

有的放矢
毕业求职备忘录



■四川 土八哥

毕业已经近在眼前，广大即将离开校园的朋友们该到哪里去找工作呢？除了多去招聘会和人才市场之外，又该如何在网上找工作呢？

做好准备工作

从学生向职场人士转变，必需先在心理上做好准备。首先，在找工作前，需要了解自己的意愿倾向和实际能力，了解自己的爱好、知识、技能、性格和身体状况；其次，对有意向的职业和行业做一下简单调查，既可以搜索其他在职者的经验之谈，也可以问问对该行业比较了解的亲人朋友，做到心中有数。其三，准备好求职所需的资料（包含各种证书），规划一下简历该怎么写或主要填哪些内容，准备好自己的照片（包含数码大头照和生活照、艺术照），多想想怎么突出自己的优势，以便能把自己迅速地推销出去。

求职网站大推荐

目前求职网站数量众多，哪些网站



■又到一年毕业时



■智联招聘网

能让自己更好更快地找到工作呢？

1.术业专攻之选

知名的专业招聘网站，是很多大学生朋友重点关注的求职点。

智联招聘

http://www.zhaopin.com/

智联招聘是国内最早、最专业的人力资源服务商之一，业务涉及全国的50多个大中城市，客户遍及各行各业，从创建以来，为众多跨国公司和本土企业提供了专业人力资源服务。智联招聘网面向大型公司和快速发展的中小企业，提供一站式专业人力资源服务，包括网络招聘、校园招聘、猎头服务、报纸招聘服务、招聘伴侣（RC服务）、企业培训以及人才测评等等。要想在智联招聘找工作，必需先注册ID。点击首页的“注册”按钮并按需填写好简历，在此处既可以按照网站提供的简历向导流程一步步填写，用模板帮自己打造一份标准简历；也可以在相应的文本框中直接填写或者粘贴已制作好的简历，当然还可上传早已做好的Word简历。只有在完善简历信息的前提下，才能在智联招聘网全面地使用各种“找工作”功能。

然后，点击“职位搜索”，按需选择“职位类别、行业类别、发布时间、工作地点”等项目，还可选择“更多搜索条件”，如“工作经验、学历要求、月薪范围、公司性质、公司规模、职位类型（全职、兼职、实习）”获得更直观的搜索结果。智联招聘在IT、汽车、金融、房地产、快速消费品等十几个领域拥有丰富的备选岗位。例如，笔者想在成都找一个硬件维修相关的工作，按需提交搜索条件后，可以看到数十个返回结果。

面对数量众多的招聘广告，需要按需分析哪家公司的要求更适合自己，然后选择几家自己认为比较有把握的单位投递简历。以IT界为例，有些IT行业的工作实际要求并不高，大多数相关专业的毕业生或IT爱好者都能胜任。当然，这种难度不高的工作一般投送简历的求职者也比较多，竞争肯定更激烈。

智联招聘包含了各方面丰富的求职内容。例如，如果你不熟悉哪种行业更适合你，可以选择“校园招聘”，在“我的校园”中，选择所学专业，智联招聘会列出你所学专业的职业分布情况。选择感兴趣的职业，点开后会详细列举该职业的“职业介绍、通用岗位要求、职业所需技能”，以做到心中有数。



■智联招聘网搜索很便捷

■网上求职要注意辨别，比如人才网站招聘信息虽然众多，但一半以上的职位都是过期的或已招满人的



■前程无忧网

前程无忧

http://www.51job.com/

“前程无忧”是国内第一家整合多种媒介资源优势的专业人力资源服务机构，它集合了传统媒体、网络媒体以及先进的信息技术，提供包括招聘猎头、培训测评和人事外包在内的全方位人力资源服务，现已在全国25个城市设有服务机构。从“找工作”相关的搜索功能来看，“前程无忧”比“智联招聘”更人性化，能搜索的城市也更全面。“前程无忧”无需注册和填写简历即可搜索查看感兴趣的招聘的内容，可直接点击“热门城市”，然后选择职能和行业，便可以在相应区域找到感兴趣的招聘信息。除了普通搜索之外，还有“高级搜索”“地图搜索”和“热门组合搜索”等扩展功能。

在“高级搜索”中，除了手动选择项目按需搜索之外，还可以按职能、行业以及地区进行查找。在“按地区搜索”中，涵盖了各省市的地级市，例如四川省，除了一些招聘网站提供的常见的成都、绵阳等城市，宜宾、自贡、内江、攀枝花、南充、阿坝和凉山等地级市皆已被涵盖，符合目前劳动密集型产业向二三线城市转移的整体倾向。点击相应的城市，便可搜索到最新的相应招聘信息，还可根据工作年限、发布日期、学历要求、公司性质、月薪范围和工作类型等搜索条件进行详细筛选，找到适合的工作后更可以选择“立即申请”进行确认。

“前程无忧”提供有专门的招聘猎头服务。众所周知，“猎头”意为物色人才的人或者机构，是网罗高级人才的别称。“前程无忧”在国内首创了报纸＋网站＋猎头＋校园招聘＋管理软件的全方位招聘方案，号称能帮助企业高效准确地锁定目标，用最短的时间、最经济的成本找到最合适的人才，应届生也可对此进行重点关注：点击“高级猎头”选项，在这里面也能找到你感兴趣的工作，并且它所列举的结果大多都符合“高级人才”的需求。

■前程无忧网的搜索功能更细致



■找到符合心意的好工作，是很多应届生的梦想



■赶集招聘也做得风生水起

当然，要想在网上找工作，填写简历也是享用“前程无忧”相关功能必不可少的步骤。在“前程无忧”上填写简历，可根据自己求职的需要，选择简历的公开程度，以方便简历被相关的人员搜索到。选择“对所有公开”，这样包括“前程无忧”企业会员人事经理在内的招聘单位都有权搜索查看你的简历，如果你希望尽可能多地得到各类招聘机会，这项服务将更加适合你；而如果选择“完全保密”，你的简历不会被包括“前程无忧”工作人员在内的任何人检索到，所有信息完全保密，如果你希望比较谨慎以自我为主导地选择工作，不妨使用这项服务。

当然，向感兴趣的岗位投放简历后，最想了解的肯定是简历是否投递成功，HR（人力资源，人事经理，招聘者）是否看过你的简历。对此，可到“工作申请记录”中查看一下是否有人事经理来信，或到“谁看过我的简历”中查询是否有简历被查看的记录。如果没有立即收到人事经理来信，或没有立即找到被查看的记录，也并不代表简历投递没有成功。每家公司的招聘流程和周期都不一样，人事经理们可能会在之后的一段时间内通过电话、Email或短信等途径跟你联系，所以投送简历后一定要让Email、手机以及联系电话等各种通讯方式保持畅通。对此，“前程无忧”根据它所统计出的数据友情提示：“平均要投递超过20个职位，才有机会获得1次机会。”——显然，面对很多工资待遇都不错的知名企业提供的热门职位，每天多投递一些简历“遍撒网”是让自己获得更多机会的明智之举。

2.剑走偏锋之选

除了知名的专业招聘网站，很多第三方网站也开始尝试提供这种服务。有资料显示，这些名望不及专业门户网站的“第三方”提供的求职命中机会并不逊色。

赶集招聘

http://www.ganji.com/zhaopin/

“赶集网”的招聘频道号称是针对大众职位的人才网，会及时更新各种人才招聘信息，提供销售、经纪人、服务员、技工、厨师、司机、保安、文秘和导购等88种大众职位。用户可根据地区搜索招聘岗位信息，范围涵盖到地级市。赶集招聘会在页首列出该地区的招聘热门分类，提供应届生专区、五险一金、带薪年假、包吃住和双休等热门搜索标签，还可按需选择该地区的区/县进行职位搜索，让不想远离家乡的求职者能就近找到工作，十分贴心。

注册赶集网之后还可以“发布简历”，这样自己的简历信息就会出现在“求职简历”类目中，供招聘者浏览。而在“求职指导”中，提供有个人简历模板、个人简历范文、求职信以及面试技巧等实用内容。整体来看，赶集招聘能较好地满足普通用户的求职需求，同类网站还有58同城招聘等等。

中国汽车人才网

http://www.carjob.com.cn/

除了北上广，二三线城市也正被关注，为此很多城市都推出了相应的地方招聘类门户网站，如深圳人才网、湖南人才网、重庆人才网、杭州人才网等等都是类似的网站，它们可让对就职地域有所倾向的毕业生获得更多选择机会。

此外，还有很多按行业建立的招聘网站，如中国建筑人才网、中国酒店人才网、中国外语人才网、中国旅游人才网和中国医疗人才网等等，专业和工作保持对口，是相关专业的毕业生值得参考的选择。以中国汽车人才网为例，作



■专业性较强的毕业生不妨尝试对口的专门招牌网站



■新浪微博推出的社会招聘、校园招聘等频道值得求职者关注

为目前全国规模最大、汽车行业领先的专业人力资源网站，中国汽车人才网专门面向全国的汽车生产、销售、维修、零部件企业提供服务，已有超过12 000家汽车企业通过中国汽车人才网进行招聘。此网站支持模糊搜索，也可按地域搜索。点击相应的城市或地区进入分区后，可选“设计工程师招聘/系统工程师招聘/焊接工程师招聘/涂装工程师招聘/总装工程师招聘/模具工程师招聘/销售招聘”等不同招聘选项，按需投递简历；也可选择相应的企业招聘信息进行详细了解。对于中意的职位，既可马上填写简历立即申请职位，也可直接通过电话或Email等招聘单位预留信息或与招聘人员直接联络，询问相关求职事宜。

3.其它新型招聘

除此之外，以微博社交网络为代表的新兴媒介，也成为了很多求职者的选择。随着微博的流行，微博招聘已经慢慢变成了一种时尚之选。很多企业都已设立了官方微博，并会通过这个企业微博帐号直接发布招聘信息，和网友即时展开互动。求职找工作的朋友们也不妨来注册个人微博实时关注企业招聘动态或展示自己的特长，直接发布自己的求职意向。

为了跟上潮流趋势，新浪微博推出了“社会招聘（http://hr.weibo.com/jobs/）”频道，提供各种招聘信息。它的使用方法和其它招聘网站大同小异，需登录进入个人中心完善“我的简历”，并上传自己的电子版简历，然后即可通过社招/校招首页搜索框、职位展示列表等查看正在招聘职位，选择感兴趣的职位并投递简历。

关于简历

不管是去人才市场找工作还是网上应聘，简历都是求职者必不可少的敲门砖。既要短小精悍，又要让自己优势突出，写简历一直是让众多求职者深感纠结的麻烦事。对于初次走向职场的毕业生来说，利用“前辈”现成的简历模板，是快速制作简历的好办法。通过百度搜索“简历模板”，我们可以找到众多适合各种行业的现成简历。当然，很多大型招聘网站本身也集成了包括外文版在内的多种的求职简历模板，大家可按需自行挑选。

当然，在填写或制作简历时也要注意几项技巧，这样能让自己的简历看起来更规范，更容易获得招聘人员关注：

1.完整详实

完整、详实是优秀简历的基本需求。一份完整的简历应列出求职者的姓名、性别、年龄、籍贯、政治面貌、学校系别及专业、学历情况、工作资历、健康状况、爱好兴趣、家庭住址和电话号码等详细个人信息，特别是要将自己的特长或实习的工作经验描述清楚。对于职位范围较广的招聘，应写明自己的求职意向，并可结合自己的特长来进一步阐述。个人资料里的联系方式一定要齐全，包括手机号

定点出击，按图索骥

一方面是人才遍寻不得，一方面是求职难如登天。工作岗位数量很多，但以公务员岗位为代表的所谓“白领”“金领”工作机会相对而言并不多。与其苦候数年去挤公务员或事业单位招聘的独木桥，还不如“骑驴找马”或“做一行爱一行”更实际。一些大型企业提供有丰富的可选岗位，求职者的入职命中率非常高，对于大学生朋友来说，不失为定点出击的佳选。



■要注意一些大公司利用网络、报纸、现场等多种方式发布历时较长的招聘，很可能只是单纯的广告宣传而已

[illegible]
应届毕业生 | 男
居住地：成都
电　话：139******** (手机)
E-mail：[illegible]

最高学历
学　历：本科
专　业：电子信息工程
学　校：[illegible]

自我评价
语言能力：四级：606 (优秀) 六级：568 (优秀) TOEFL:91(满分 120) GRE：13
电脑能力：熟练掌握 Office 办公软件及使用 SPSS，MATLAB 工具软件
四川省计算机二级（C 语言） 全国计算机二级（C 语言） 全国计算机三级

所获奖项
某年 人民一等奖学金
某年 人民一等奖学金
某年 [illegible]开放三十年演讲比赛第一名（1/75）
某年 [illegible]主持人大赛第一名
某年 四川省演讲比赛三等奖
某年 全国大学生数学建模大赛国家二等奖
某年 [illegible]届数学建模大赛一等奖（3/242）

■正常情况下，一份简历需至少应该包含个人基本信息、求职意向、职业技能与素质和职业经历等几大部分



■各大招聘网站都有关于简历的模板下载或写作技巧，感兴趣的读者可去进一步了解

码、固定电话、暂住地或家庭地址以及E-mail等等，方便招聘单位在第一时间通知应聘者参加面试或发布面试结果。

2.一页足矣

如今，一个岗位可能会收到数百封甚至上万封简历，导致HR查看简历的平均时间相当有限。所以简历的篇幅不能太长，最好能控制在一页之内，让招聘人员能一目了然地把握重点，在最短的时间内即可判断出应聘人员的价值。字体最好采用规整的宋体或楷体，尽量不要用花哨的艺术字体和彩色字体，排版要简洁明快。对于特别心仪的职位，一周后仍未有回音，可修改简历后再次投递或电询。

3.突出重点

教育及工作经历可采用倒叙的表达方式，重点部分可放在简历最前列。比如招聘者重点要求英语4级以上，便可重点将自己的英语方面的一些优势资源进行重点展示。对于已经完成初稿的个人简历要仔细检查，绝对不能出现错别字、语法和标点符号误用等低级错误，必要时可用图表展示自我的特长。了解一些关于HR在招聘时的习惯也会起到辅助作用，比如，HR筛选简历的常用关键词有哪些，HR所看的简历重点部分是哪些等等。关注职位要求与简历的匹配度，必要时应该按照目标职位要求调整投递的简历。

HR如何看简历

不同性格的HR看简历的方法不尽相同，但对于大多数HR来说，看简历时主要关注点还在于应聘者的年龄、形象、教育背景、薪资要求和工作经验等方面。对于应届毕业生来说，年龄既是优势也是劣势，很多行业需要年轻员工，这是应届生的优势；但对于很多管理类职务来说，年纪偏小反而有可能影响HR的信心，对此可通过在简历中加入自己在校期间的一些管理事迹来弥补；尽管听起来令人忍俊不禁，但以貌取人确实是很多HR在看简历时的个人习惯，所以无论在纸质还是电子简历中附上自己得意的“靓照”，皆可为整份简历增色不少，但切忌浓妆矫揉造作；学历不可造假，在大公司进行招聘时，很多大专生面对“大本以上”的要求都会感到顾虑，但其实大胆地投出自己的简历，只要专业对口或特长对口并且招聘岗位与应聘者实际描述的能力符合，学历稍微差一点有时也有机会进大公司；薪资要求不宜填得太高，一旦超过了HR认可的薪资范围，基本便失去了面试机会，对此可先了解该行业该职位的薪资平均水平再斟酌，或者干脆填“面谈”给双方留下议定的余地。工作经验是应届毕业生的短板，对此可填写一些自己在校的团队实验项目或在一些知名公司的实习经历，并晒上相关的证书奖状，以增加被命中的几率。



■专业网站提供的“起薪查询器”也可作为参考

如何用邮件发送简历

将简历放在邮件附件里发送出去，有时会被设置了附件过滤条件的邮件系统拒收，更会让HR在收信时平添了一道工序，直接影响自己被招聘者看中的几率。如今的主流邮箱系统，在写邮件时都会直接支持图片插入并提供信纸模板和HTML编辑器等功能，所以完全可以将自己写好的图文并茂WORD简历或电子简历直接复制到“写信”栏中发送。当然，如果觉得不放心，也可采取文本+附件的双重发送形式。只要在发送时注意保持附件内容不要太大即可。需要留意的是，尽量不要用看似华丽的小众多媒体格式制作简历，一份HR无法打开的简历丝毫不会起到预期的作用。当然，如果应征的是“网页设计”“广告设计”或者“影视编辑”等强调创意的职位，一份制作精美包含图片、图像、动画甚至音效的多媒体简历肯定会增加自己的应聘成功率。而为了让简历邮件能被HR更好地关注，可将邮件主题写得更直观一些，如“北大应届生应聘高级系统工程师专业对口”“应届生+美女兼职模特应聘营销管理”“LOL高手求职游戏程序员”等等，让HR一目了然注意到应聘信息。最后，在用邮件发送简历时，转发功能务必要谨慎使用。很多求职者为了贪图方便，都喜欢使用邮件转发功能投递简历，这样在正文里便会留下一些转发信息，会让收件方的HR感觉到发件人对该公司与职位缺乏敬意，应聘成功率自然会直线下降。

老兵不死
功能型手机再次袭来

■北京 狂暴鸭 墨汁做寿



对于手机行业来说，2012注定是值得铭记的一年：智能领域高端产品不断冲刺全新纪录、中低端则刷新着“性价比”的底线，进一步压缩功能型手机的生存空间。其实早在2007年，当苹果iPhone将直板机身的智能手机带入全新发展纪元时，就已在向世人宣告功能型手机称霸行业的时代进入尾声，而随着千元左右使用Android操作系统的中、低端机型不断涌现，无论是消费者还是行业评论家们，都不约而同地发出了这样的论调：“功能型手机注定会埋葬在历史的长河中，智能手机将会一统天下，为我们的生活带来更多的便利和精彩。”

可是，功能型手机真的死去了吗？诚然，这几年手机市场中的功能型手机确实逐渐较少，而将它们彻底埋葬的英雄不仅是苹果与三星这两大巨头，还有国内一众恰好度过Android适应期，开始掌握智能机与3G标准的大小厂商。它们用各自的产品接管从高到低的手机市场。被它们取代的其实也不仅有功能型手机，“攒机”大厂HTC，以及转型甚至慢于国内厂商的日系手机都备受冲击，而先固守塞班，后孤注一掷在Meego上（图1），最终执着于Windows Phone平台的诺基亚更是一度挣扎在死亡线上。

但是，功能型手机却并没有终结。笔者认为，似乎要被历史淘汰的功能型手机可能会出现令人惊异的其他结局，而这手机发展的新一章，已在2012底到2013年初的MWC大会期间，逐渐拉开了序幕。尽管各种智能手机仍然不断涌现，但各大厂商在此期间却高调推出了多款低端功能型手机（图2），说明它们也开始意识到了低端市场和特殊用户群体的需求。另辟蹊径卷土重来的功能型手机，正在对中低端市场进行反扑，也许直至科技进步到全新的世代之后，它们才会真正的消失在市场中。

其实在惊讶于功能型手机的重生之前，不妨扪心自问一下，我们究竟需要手机来做什么？除了手机最基础的通讯功能外（电话、短信），随着人们日益增长的娱乐与网络需求，第一代智能手机具有了音视频播放、游戏、拍照和WiFi无线网络等功能，例如iPhone的出现就使许多人将手机视作PSP、MP4等



■N9本是一款不错的手机，但Meego的失败使它变成了“杯具”



■MWC 2013的诺基亚发布会，大屏幕上两款功能机与Windows Phone 8手机并列



■图3：电玩网站旗下的iPhone专区，当然是以游戏为主打
■图4：诺基亚C1-02i





■图5：诺基亚110和C1-02i非常相似
■图6：三星Rex的外形与界面看起来都酷似安卓机

便携娱乐的替代品，甚至迅速出现在某些电玩网站的专区中（图3）。但我们也知道，并不是所有手机用户都同时是PSP和MP4的用户，所以只要手机能够很好地完成最基本的通讯功能，并提供适当的娱乐与网络功能就好，因此功能型手机凭借智能手机无法比拟的高续航能力及固化在手机内的易上手系统，无疑是这些用户更好的选择。

大厂新方向

功能型手机市场的重启当然少不了国内山寨机厂商，他们可怕的成本控制能力能将智能机做到“白菜”价，非智能机更是可以轻易做到“豆芽”价。可是要表现出新一代功能型手机的特色，还是要看大厂的作品。

诺基亚

诺基亚在2012年末发布的C1-02i（图4）、今年MWC大会发布的诺基亚105、301，以及Asha新趣系列的2050、2060、都有冲击低端智能手机市场份额的能力。它们的售价低于600元人民币，不仅拥有双卡双待等相对方便的功能，还使用了容易操作和使用的系统界面，内置的程序及游戏也足可以满足用户的日常需求。要求更多的用户还可选择价位只高100元左右的3080、3090，拥有更强的娱乐能力。

C-02i和诺基亚110（图5）等超级便宜的功能型手机虽然只有1.8英寸的显示屏幕，和目前已经达到4英寸以上的手机触摸屏幕相比，着实有些寒酸，但它们却有着诺系独特的直板烙印。基于改良版的塞班S40操作系统中固化了QQ、浏览器及音乐播放器，能够满足普通用户日常的网络及娱乐需求。而双卡双待和超过21天的超长待机时间，更是甩了Android和iPhone手机不止几条街那么远。如果只是将电话作为简单的沟通工具，偶尔联网和朋友聊聊天，大可不必去选择低端Android，这就是为轻娱乐用户准备的实用型功能手机。

三星

三星近年来在智能手机市场取得了巨大的成功，不过它们的字典中视乎没有“适可而止”这个词汇。当坐到了全球第一大手机厂商的宝座时，三星已不再满足只攻陷了智能手机领域，还将目光瞄准了功能型手机市场，企图在此领域再下一城，成为真正的手机霸主。

MWC 2013上，三星也推出了全新

的产品线——Rex（上页图6），专为入门级功能型手机所准备。此次作为试水市场的产品虽然只有4款，但也将它的野心昭示天下。这4款Rex功能型手机中，Rex70、Rex80和Rex90配备了电容式触摸屏，价格最低的Rex 60则配备了电阻式触摸屏。它们均采用基于Java的操作系统和三星自主研发的TouchWiz界面。此外，Rex系列配备了面向新兴市场和低端市场所应具备的功能，包括Opera Mini浏览器、双卡双待等功能。

很明显，三星希望凭借Rex系列手机在低端市场挑战诺基亚。诺基亚目前正致力于Lumia系列Windows Phone手机的发展，而由于功能型手机，包括新趣系列手机的热销，以销量来看诺基亚仍是全球最大的手机厂商之一。上一季度，新趣系列手机的销量达到了Lumia系列手机的两倍。诺基亚对于如何通过廉价手机提供良好体验拥有丰富经验，在一些发展中国家诺基亚的品牌认知度仍然很高。如果三星希望在这一市场发展壮大，那么诺基亚将是三星面临的主要挑战之一。

市场潜力巨大的特种手机

尽管使用灵活度不如智能机，但只要在软硬件初始设计中强调某些功能，非智能机某些方面的能力远胜于智能机，例如三防、定位、操控等，因此在某些特殊领域，非智能的功能型手机，其实有着独特的优势。

老人手机

经常浏览微博或论坛的朋友们会经常感叹所谓的“手工帝”，为女朋友手工打造“iPad”、购买零件组装台iPhone、为自己的孩子打磨一款幼儿汽车、理科男追姑娘的时候做的电阻手链，在感叹技不如人的时候，似乎发现少了点什么。有朋友、有孩子，唯独少了从小将我们养育成人的父母们。

当我们从学校毕业，走向工作岗位时，曾是壮年的父母却开始衰老。再也不能轻轻松松地将你举起，也再也看不清报纸上的蝇头小字。如果你是漂泊在外的孩子，那么和父母沟通的手段貌似只有电话了，QQ视频聊天不是每个父母都会使用的，他们心疼电脑的花费，也将网络视作高科技而不敢轻易涉及。所以在为父母准备礼物的时候，大家往往首先想到的是给父母准备一款老人专用的手机（图7）。

如果您的父母已经非常眼花，或是受教育程度不太高，图中的老人机或许是个不错的选择，但所谓的老人机并不是父母专用手机的代名词。如果他们还未退休，或是能够熟练操作电脑和平板的潮爹妈，完全可以适应拥有良好界面与操控设计的智能机。

需要注意的是，身体逐渐退化的父母，眼神与手指的操控能力都已不复往日，智能机最多也只是一时之选，能够适应新型触控操作的老年人，其实不妨选择诺基亚的新趣触控系列（图8）。它有足够的屏幕提供更大的字体显示，简单的操控适合于老年人逐渐僵硬颤抖的触控，而内置软件也完全可满足日常通讯、娱乐的需要，其中的3080、3090颜色较为稳重。对于不喜欢触控的老人，1000和100系列的大按键和大字体同样相当实用，在某些网上商城中，它们甚至直接被归入老人机的行列中。

笔者认为其中某些型号如诺基亚112、1100等讨好年轻人的按键机体一体式设计反而并不适合老人，105、1010等非常鲜明的按键设计其实更好一些，当然前提是能够接受它们非常鲜艳，略显招摇的外形。

推荐产品：

大显、首信、创维老年手机

参考价格：99元～169元

诺基亚1010/3090

参考价格：135元/549元

少儿手机

少年儿童对手机的要求同样比较特殊，自控能力和注意力都较低的他们，其实并不适合吸引人去玩个不停，而且还经常存在着收费陷阱的智能机，智能机的昂贵与脆弱同样难以承受儿童的使用习惯。至少笔者认为，根据国内的实际情况，除非有特殊要求，否则在高中，甚至大学之前，都不应该为孩子提供智能机。

1.幼儿手机

对弱小的幼儿来说，紧急联系父母非常重要，通过手机寻找孩子的位置也非常实用，同时有需要在电磁辐射等方面对儿童有更完善的保护。目前市场中有一些专为儿童设计的手机，例如迪士尼系列等，它们共同的特色就是外形可爱，价格低廉，大都宣称拥有低辐射设计，很多产品还内置GPS或无线基站定位寻回能力，有些甚至简化到只有几个按键而没有常见的拨号按键（图9）。

推荐产品：

迪士尼（Disney）系列

参考价格：450～500元

赛尔号、爱贝多等品牌

参考价格：299～399元







■图7：计算器造型的老人机，其实并不适合所有的父母

■图8：新趣触控手机拥有较大的触控屏幕，在日常功能上也能够使父母感受到科技带来的便利，只需要花少许时间了解和适应即可



■幼儿手机和我们喜爱的智能手机完全不同





■图10：全键盘对手指灵活，短信频繁的学生用户仍很实用

■图11：不要惊讶，这真的是一款双卡双待手机



2.学生手机

学生用户对通讯能力和附加功能已经有了一定的需求，学校的通知、朋友的召唤，都需要良好的短信浏览和处理能力；更多的更复杂的社会关系，需要较好的通讯录管理能力；开始关注娱乐能力的他们，也需要较好的多媒体播放能力和拍照等功能。

与此同时，中小学生对游戏和网络空间的吸引仍然缺乏抵抗力，笔者并不建议配置高性能智能机，好在目前的功能型手机同样为我们提供了不错的解决方案。诺基亚同样是这一应用的首选品牌，全键盘的2050（图10）、触屏的3000系列，都非常适合学生使用，它们的多种鲜艳颜色设计则不仅点缀着多彩的学生生活，对常常丢三落四的学生来说，也有非常明显的提示作用。而这些产品无论是显示能力、通话能力、信息管理能力，还是简单的上网、导航和娱乐能力，以及比较出名的坚固程度，都基本可以满足学生用户的需求。

推荐产品：

诺基亚2050/3020/3050

参考价：299/359元/399元

户外手机

说到三防能力，很多人都会想起曾广受关注的摩托罗拉defy系列，或者三星等厂商的三防手机，以及最近索尼推出的Xperia Z。不过这些智能手机的三防能力、续航等能力，其实只是针对大家日常生活中会碰上的一些特殊情况，难以真正适应长时间艰苦的户外活动。

其实在市场中我们也不难找到针对野外工作人员、旅行探险玩家等设计的户外手机，它们同样以非智能的功能型手机居多。这些产品不仅拥有更好的安全性与耐用性，而且在针对性的使用能力和功能方面，也远胜“半吊子”的三防智能手机。虽然目前也有如NEC 909e、Sonim路虎A2等三防能力强悍的智能机，但价格也大都让人望而却步，普通用户不妨选择功能更单纯的功能型手机，例如国内的乐目等品牌，虽然外形和屏幕显示并不悦目，但按键更适合带手套操控，较低的配置也可保证更长的续航时间，乐目LM861+（图11）甚至还有对讲功能。

功能型手机实测

在见多了各种智能手机评测之后，不妨让我们来看一看新一代功能型手机究竟表现如何吧。在实际试用中，我们选取了诺基亚公司3款设计迥异的产品，新趣2050、2060和3090，分别代表着全键盘、传统九宫格和触屏型功能手机（图13）。

诺基亚新趣2050

参考价格：299元

定位：学生机

优势：高速输入，外形独特，价格便宜，超长续航

不足：没有WiFi和音量控制按键，采用专用充电器，摄像头分辨率仅有30万像素

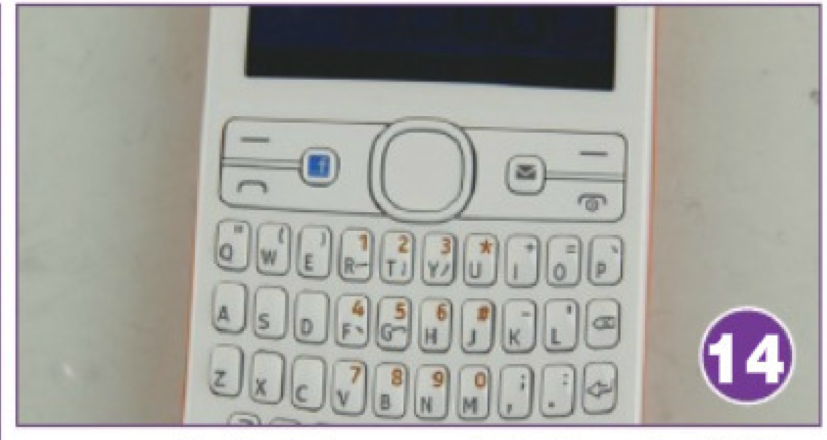
2050是3款对比机型中价格最低的型号，整机塑料感十足，重量也仅有95g（图12～图14），不过活泼的色彩和独特的外形，使其对年轻用户具有一定的吸引力。其改进的S40界面更加偏重各种在线服务和娱乐功能（图15），音乐与收音机被置于主界面最前端的位置，可提供效果不错的MP3播放能力，但没有独立的音量控制键，让我们在欣



■2050的布局与诺基亚几款著名的全键盘手机基本一致，采用S40操作系统，拥有2.4英寸240×320分辨率屏幕



■2050有棱有角的造型和白/橘红色搭配的壳体（还有黑/蓝色等搭配）非常醒目



■2050按键大都采用类似钻石切割的形状，虽然面积很小，但易于识别和点击。在使用习惯后，回复短信、微信的速度比全触屏甚至九宫格手机要快得多。



■2050仅有30万像素的摄像头，只能用来记录一些近景，不过清晰度相当不错，有趣的是其图片规格和屏幕一样，是横向的

赏音乐的时候感觉不够方便。

也许是出于设计和定位的要求，这款产品没有USB接口和WiFi连接功能，需要使用专门的充电接口和充电器充电，也只能通过移动网络上网。

诺基亚新趣2060

参考价格：469元

定位：学生机、老人机、白领工作用机

优势：双卡双待，超长续航、大字体大按键

*不足：没有WiFi和音量控制按键，*采用专用充电器，摄像头分辨率仅有130万像素

新趣2060的外形和2050有很大不同，但内核非常相似，都采用S40系统、2.4英寸320×240屏幕，以及类似的界面，甚至连侧面按键与功能配置都相似（图16～图17）。不过2060的大按键和大字体使其更适合视力欠佳的老年人，长宽比与双卡设置也更适合打电话，其重量更是只有88g，携带和使用都更为轻松。





■图16：2060外形更圆润，整体感更强，颜色同样非常丰富，有蓝、红、黄等多种选择，其九宫格按键面积较大，易于识别

■图17：它支持双卡双待，其中SIM2卡开口位于侧面，便于拆装，适合手中有更多卡/号的用户随时切换

诺基亚新趣3090

参考价：549元

定位：学生机、老人机

优势：触控屏更灵活、独立锁屏键

不足：价格稍高

新趣30X0系列的外形都非常类似，让人想起塞班3时代的几款机型，其界面也基本采用了塞班3的模样，统一的圆形图标非常可爱（图18,19）。3090的WiFi、蓝牙、USB接口等配置一应俱全，触控屏面积为3.0英寸，分辨率400×240，已经有了一定的智能机影子，101g的重量是3款机型中最重的一款，拿起来让人感觉很敦实。其200万像素的拍照效果则比较一般，和2050相比，没有看出太大的画质差别（图20）。

尽管功能型手机在文件支持能力、使用灵活性等方面还有所欠缺，但诺基亚的在线服务能力出色（三星也有自己的软件支持能力），使得这些产品在基本的通讯之外，同样可以提供导航、社交等常用功能。

3款手机中耗电最快的3090，在一个周末的试用中，电量也仅下降了1/4左右（显示一格），另外两款几乎没有变化，与智能机的一天一充形成鲜明对比，大约一周一充即可。而且这些功能型手机最高101g的重量，“不折腾”的使用方式，对某些人群来说，也是比扩展性更大的诱惑。







■图18：圆润的3090采用前部金属色和彩色背壳设计，有黑白两种选择，相对较为稳重

■图19：侧面的锁屏键其实是很多大屏智能机都应该采用的设计，使用非常方便。我们还可以看到其背壳带有防滑纹路

■图20：200万像素摄像头的拍摄能力比2050要好一些，但画质提升不明显

从Pebble到iWatch：势不可挡的腕上智能化潮流

■贵州 冰河洗剑

在2012年11月《大众软件》的"应用聚焦"栏目中，我们接触过了在互联网上大红大紫的Kickstarter。当时，为了对这家网络众筹平台的基本运作原理进行直观的介绍，文中曾经提及了一项在这家平台上广受关注的创意项目——Pebble。随着时间的流逝，在Kickstarter平台的帮助下顺利完成开发筹资的Pebble已经脱离了开发原型的阶段，开始以商业化产品的身份登上了C2C销售平台的首页。

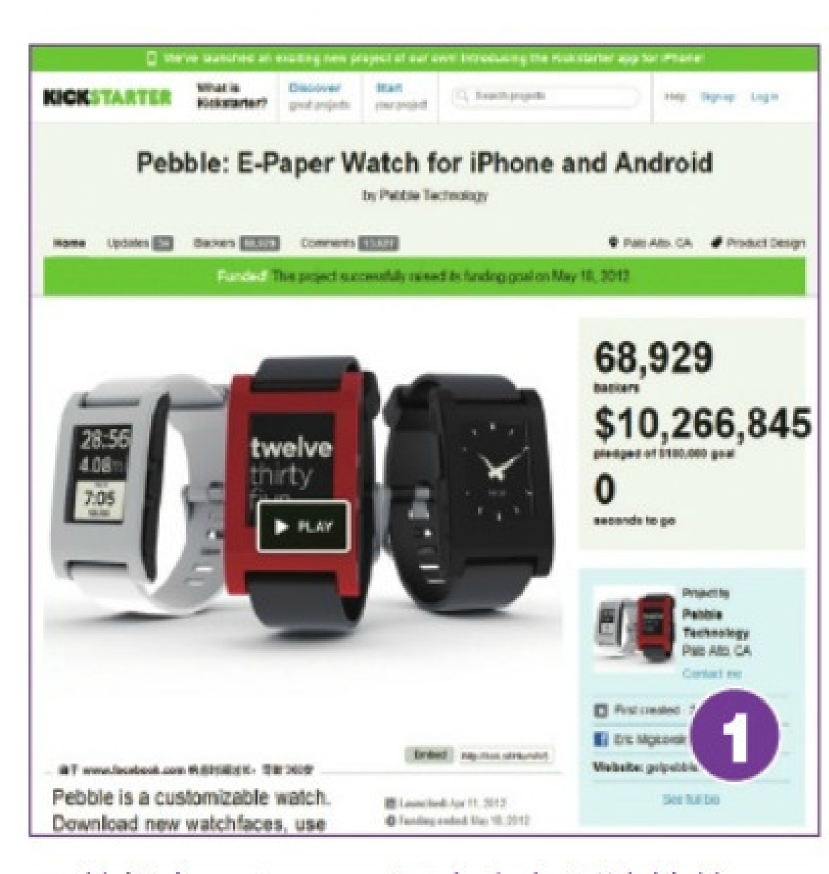
Pebble的正式发售，引发了新一轮的智能手表开发热潮，各种从属于不同厂商与系统的智能腕上设备也纷纷放出了消息。Google Glass已经让我们见到了未来便携智能设备的曙光，而Pebble是否又会开启便携智能设备的新时代呢？或许，Pebble所代表的意义不仅仅是一件有趣的电子玩具，更是一种改变智能设备研发理念的全新思路！

创造网络融资奇迹的Pebble项目

对于关注Kickstarter资讯的朋友们来说，"Pebble"智能手表肯定不是什么陌生的名字。2013年1月23日，Pebble正式发售，曾经为此项目集资的网友都在第一时间收到了这块前卫十足的智能腕上设备。

让我们先来回顾一下这款手表的研发过程：2012年4月，Pebble开发团队在Kickstarter发起了融资项目（http://www.Kickstarter.com/projects/597507018/pebble-e-paper-watch-for-iphone-and-android），展示了一款实用性十足的智能手表演示视频，以及许多赏心悦目的概念设计（图1）。作为一款智能手表，Pebble可以与iPhone和Android手机配对，显示电话、短信等信息，并且还可以通过定制App实现种类更多的智能化功能。

在现实中，Pebble智能手表设计概念被多家机构的投资者接二连三地否决。幸运的是，借助Kickstarter平台的效果，Pebble项目设计最终没有落得流产的下场。事实上，Pebble一登陆Kickstarter平台便受到了广大用户热捧，在短短几天时间内，开发团队就收



■曾经在Kickstarter平台上备受追捧的Pebble项目



■不同颜色的Pebble

■“后退”按钮与电源接口



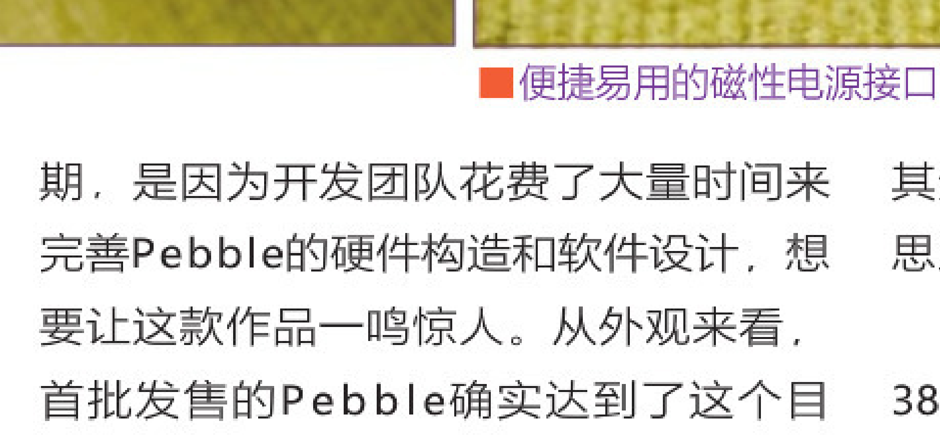
■Pebble上手效果

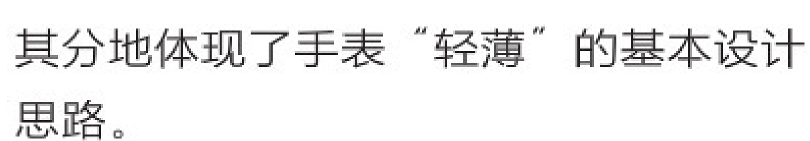


■“上/下”与“选择”按钮



■便捷易用的磁性电源接口





到了8.5万多份订单和超过1000万美元的支持资金，远远超过最初期望的10万美元融资目标。这也使得Pebble一举成为了Kickstarter自创立以来最成功的融资项目。

Pebble原本预计在2012年9月向消费者供货，但最终推迟到2013年1月23日才开始发售首批商业版产品。尽管经历了一段时间的跳票，但Pebble的表现可谓不负众望，一经发售便迅速掀起了智能手表概念热潮，腕上智能便携设备开始取代尚未发售的Google Glass智能眼镜，吸引了更多数码科技产品开发者与爱好者们的目光。

从概念化作现实：并非玩票的Pebble

Pebble此前的发售计划之所以会延期，是因为开发团队花费了大量时间来完善Pebble的硬件构造和软件设计，想要让这款作品一鸣惊人。从外观来看，首批发售的Pebble确实达到了这个目标，不过如此迷人的外表之下是否也让各种预想的功能从概念化作了现实？

1.前卫的外观

正如Pebble的开发者所言——“你必须做出真正吸引人的、具有美感的设计，因为手表是人们每天戴在手腕上的东西”，正因如此，正式发售的Pebble才会与设计概念中一样前卫。

目前Pebble提供了黑、白、红、橙等多种颜色款式可供选择（图2）。第一眼看上去，Pebble似乎显得很简陋，外型远不如其它已经发行或正在开发中的智能手表张扬。但事实上，智能手表毕竟不是手机，Pebble简洁的轮廓恰如其分地体现了手表“轻薄”的基本设计思路。

Pebble手表重量非常轻，仅有38.2g，外壳整体的做工非常精致。由于采用了多层聚碳酸酯材质，表面质感看起来十分细腻，聚氨酯的表带也可以很舒服地贴合用户的手腕，并且可以更换任何22mm的标准表带。当然，也可能有人会感觉Pebble的表带过于单调，甚至可能会产生“廉价”一类的印象，但事实上Pebble戴在手上的视觉效果非常出色，低调中不乏时尚气息（图3）。

在Pebble的表身上有4个按键，右侧是“上/下”和“选择”按钮（图4），左侧是“后退”按钮和磁性电源接口（图5）。其电源接口与苹果的MagSafe设计十分相似，使得电源线的插拔操作更加安全（图6）。Pebble手表的侧面与背面皆是全封闭结构，具备水

下5个大气压深度的防水性能，用户完全可以佩戴着它游泳，外出遇到阵雨被意外淋湿也不必担心会损坏。

2.e-Paper电子纸屏幕及硬件设计

Pebble采用了一块分辨率为114×168的1.26英寸LCD黑白背光屏幕，屏幕使用的是e-Paper电子纸技术，显示效果与亚马逊电子书Kindle的e-Ink屏幕类似。至于外壳，Pebble的表盖是一片弧形透明塑料。

Pebble的屏幕会一直显示时间、音乐播放或通知信息等内容。由于采用了e-Paper电子纸屏幕，在阳光下不必开启背光，也能看到清晰自然的显示效果（图7）。Pebble的背光采用了淡蓝色，配合内置的震动马达、三轴电子加速度计与罗盘等零件，可设计一些很有趣的应用。例如敲击手表就能点亮背光，收到通知信息或快速运动时也会自动开启背光，使屏幕显示出一层漂亮的蓝色光晕。

与Pebble屏幕搭配的是款式多样的漂亮表盘设计（图8），用户可以通过Pebble的iPhone或Android应用来自由选择设定自己喜欢的表盘样式。

此外，在Pebble也提供了蓝牙2.1+EDR功能方便与其它设备连接。尤其值得称道的是，与常见的智能手机相比，Pebble的耗电量极少，电池续航可以达7天之久，用户不必像使用手机那样时时刻刻顾虑设备的剩余电量。

3.让手表变成手机的第二屏幕?

在Kickstarter平台上的Pebble概念视频中，通过定制内置的应用，可以实现种类非常丰富的功能（图9）。例如，通过连接手机GPS，骑车和跑步者可以在手表上查看到当前运动的速度和距离等数据；无须从衣兜中翻找手机，通过手表直接控制播放切换手机中的音乐；甚至还有一款高尔夫测距仪应用，支持上万个高尔夫球场信息，在打高尔夫球时只需抬起手腕，就能轻松的了解自己和球洞之间的距离。那么，正式发售的Pebble是否实现了这些诱人的功能呢?

开启Pebble我们就可以看到，在手表的功能选单中，有3种可更换的时间面板，以及音乐拨放器、闹钟、设定与操作指南等多项功能（图10）。Pebble的界面设计简单易用，使用上/下键与确认/返回键即可轻松操控使用各种功能。选择操作的表现非常流畅，没有延迟卡顿的现象。

Pebble需要借助智能手机才能实现各种丰富而强大的功能，这使得Pebble更像是手机的第二屏幕。在iOS或Android手机上安装Pebble的附加应用（图11），即可通过蓝牙连线扩展各种功能，包括设置多达9种时钟面板与功能，接收手机上的短信、Email，查看iMassage、Google Talk即时通讯或各种社交服务的通知，并可远程遥控手机上的音乐等等。不过，此前提到的高尔夫测距、骑行和跑步辅助应用等功能，暂时还未在第一批发售的Pebble中实现。

Pebble的iOS客户端管理功能比较简单，没有提供管理方式的图形界面。在将Pebble与iPhone配对成功之后，



■e-Paper电子纸屏幕在阳光下的显示效果



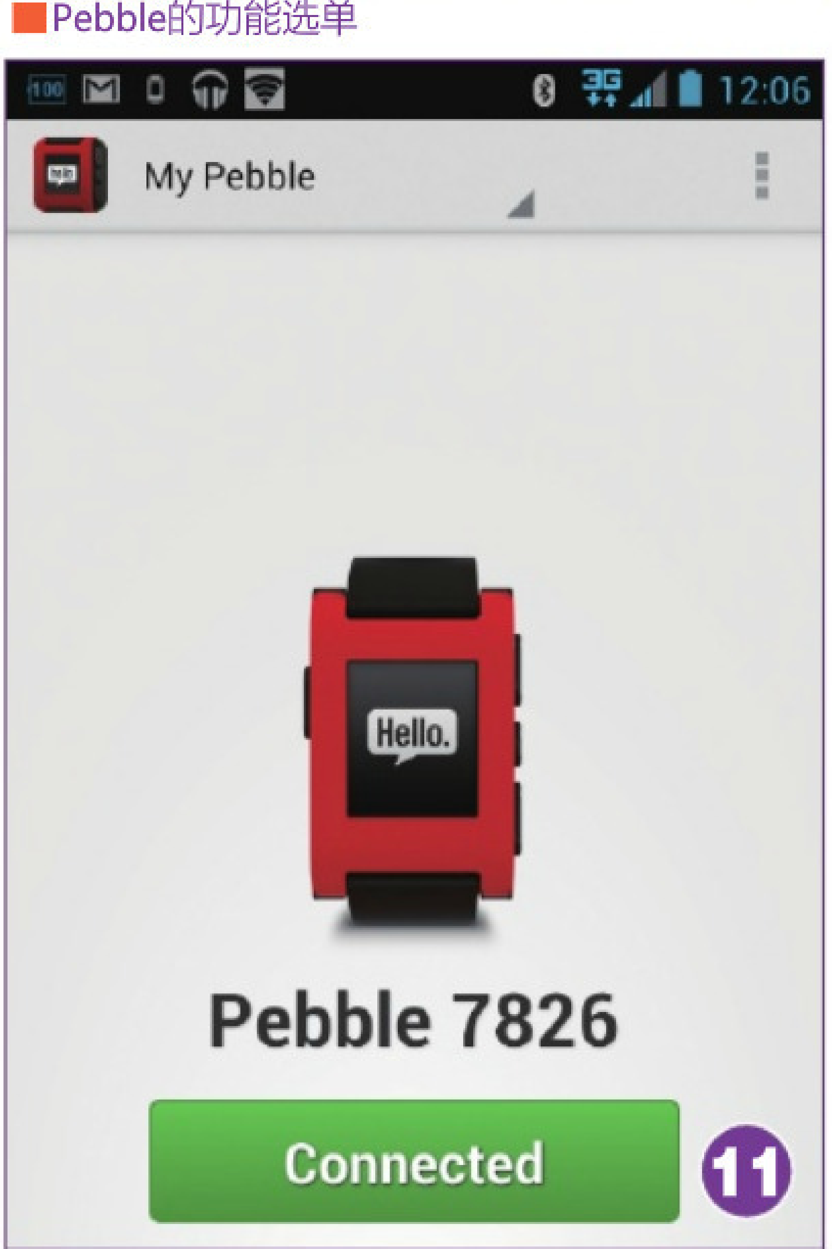
■表盘样式可以自行调节定义



■可以定制功能的智能手表Pebble



■Pebble的功能选单



■Android平台的Pebble配套软件





■图12：表盘样式可以自行调节定义
■图13：Pebble控制iPhone音乐播放

需要进入“通知中心”设置，为每个应用单独连接Pebble并选择不同的通知方式。Android平台的Pebble功能则非常完善，可方便地为各种应用设置是否在Pebble上显示通知。不过，广为流行的Twitter等互联网社交服务，目前还暂时没有支持Pebble的应用转发通知功能。

当接到通知信息后，Pebble就会发出小声的鸣响提示并开启背光点亮屏幕。用户直接在Pebble上就能看到短信、邮件和电话通知（图12），通过点击“返回”或操作按键来取消提醒。如此一来，我们再也不用从衣兜中摸出手机，只需抬手一看表面就可以知道是谁发来短信、邮件或拨打电话了。

在音乐远程控制播放上，Pebble与iPhone结合得非常完美，支持包括Music、Spotify和Rdio等流行的音乐应用（图13）。但在远程控制Android手机音乐播放时，支持的音乐应用较为有限（图14），诸如Spotify等不支持蓝牙ACRCP协议的音乐应用无法在Pebble上进行控制。

首批发售的Pebble看起来功能似乎还不是很完善，许多理想中的应用暂时还未实现。如果仅仅停留在现有的表现上来看，消息提醒、音乐控制以及闹钟之类的简单功能应用，让Pebble看起来只不过是手机的“第二块屏幕”而已。那么，Pebble的未来仅仅会停留在这个地步吗？

当智能手表遇上物联网……

其实，Pebble的潜力绝不仅仅只是作为手机的第二屏幕，它可以通过定制应用与扩展开发，实现我们目前难以想像的功能。Pebble与Twine的结合应用就是一个最具参考价值的例子。

早在几个月之前，Pebble与Twine的创立者就宣布进行合作，可通过Twine的网页应用让两种设备实现互连。Twine是物联网应用的最具典型代表项目之一，Pebble与物联网结合，腕上方寸之地就可以与周边世界中的一切连接，让我们的生活变得更加智能化（图15）。

1.Twine让世界发声，与Internet交谈

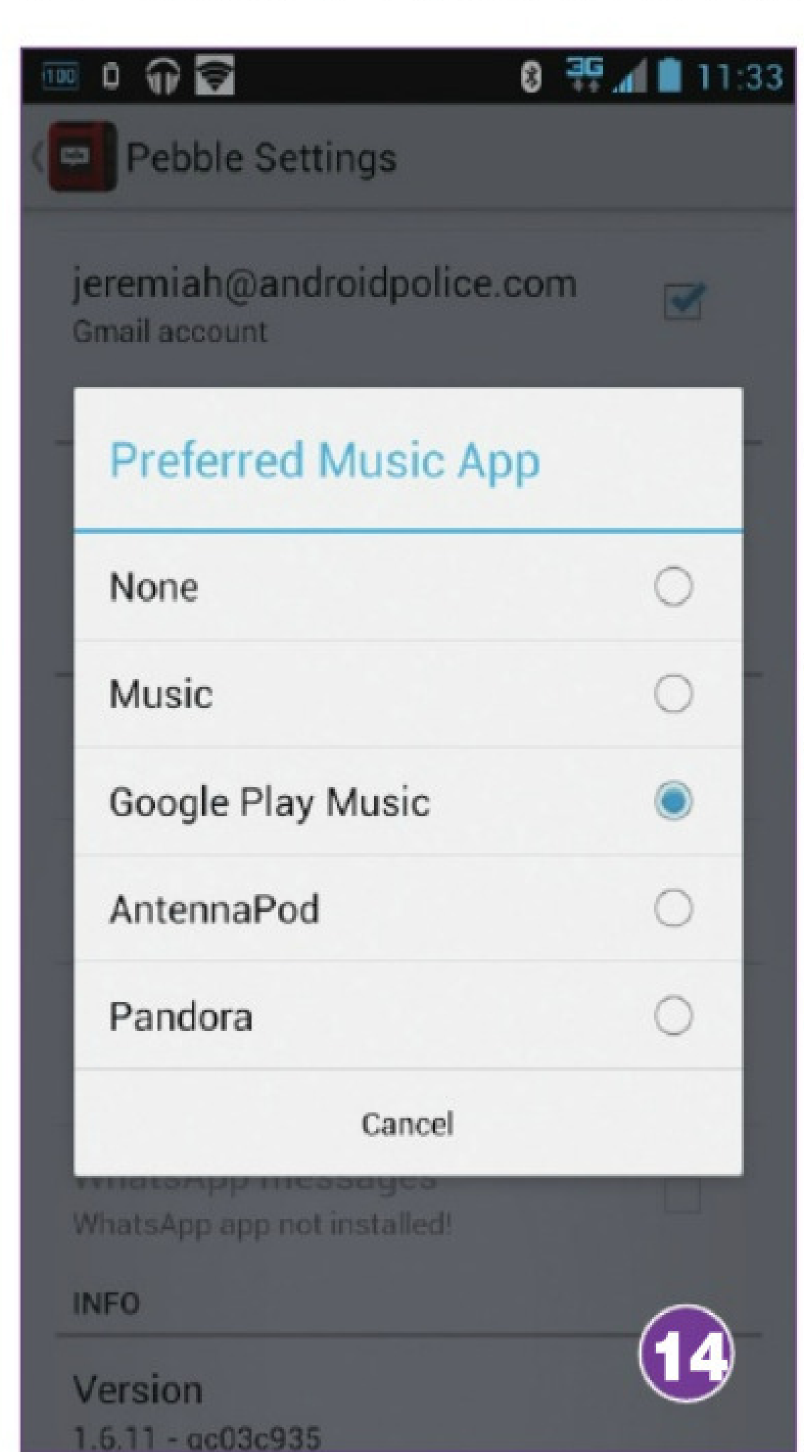
让“物物相联”共同建造“智慧地球”的物联网，目前已经进入了由概念转向实现应用的阶段，各种物联网应用如雨后春笋般涌现。一个名叫Twine的物联网应用闪亮登场，标志着可以让我们周围世界的一切物体都能“开口说话”，并通过网络互联控制，物物相联的世界真正开始实现。

基于物联网技术构建的Twine

Twine也是一个在Kickstarter平台上筹资并化作现实的创意项目（图16），它基于物联网的无线传感技术和Cloud Shield云服务，可以根据周围环境的变化做出实时反应，让周围世界中的物体在有需要时“开口说话”（Listen to your world, talk to the Internet）。

外形上看起来，Twine就是一个底边长为2.7英寸大小的正方形盒子。不过这个方盒之中大有玄机，内置了温度传感器、加速度计、磁性开关、方位传感器以及震动传感器等传感部件。其中，温度传感器可以感受周边温度并转换成可用的输出信号；磁性开关则用于检测门的开关或其他物体的移动；震动传感器可以检测到振动、冲击和运动等动态变化；湿度传感器除了检测空气湿度外，还可以用以检测是否有水存在。

Twine还配备了模拟/数字信号输入、电源控制等扩展接口，可以方便地



■Android平台上的Pebble音乐应用设置



■Pebble与Twine互联改变世界



■Kickstarter平台上的Twine项目

与其他功能各异的传感器配合使用（图17）。Twine就是利用各种传感器，采集周边环境的诸多数据，通过无线网络将信号转递给控制应用程序Spool，程序再通过短信、Twitter和电子邮件等多种形式通知用户，从而实现相应的智能物联监控功能。

目前，Twine支持的提醒方式除了短信、Twitter与电子邮件之外，还可以通过配置http请求来满足应用需求。用户只需通过Twine提供的网页应用Spool，进行简单的设置后就可以使用（图18）。另外，电池电量也不再成为移动设备的瓶颈，Twine仅需要两节7号电池就可以使用好几个月。并且在当需要更换电池的时候，Twine还会主动通过邮件或短信等方式通知用户。

Twine：让香蕉打电话开口喊“救命”！

Twine可以实现种类繁多的智能化生活应用，我们不妨想象一下这些场景：

——当洗衣机中的衣服洗好时，手机就会接收到一条短信，及时地提醒你去晾晒；

——停放在车库中的汽车车门被陌生人强行开启，身处办公室的你会马上收到一条警示短信；

——家中的地下室被水淹了，手机会马上响起，让你立刻回家救灾……

通过相应的传感器，结合不同的环境就可实现各种智能生活应用（图19），上面的晒衣服提醒可以通过震动传感器实现，汽车报警利用了磁性开关传感器，地下室监控水淹则通过湿度传感器来实现应用的。各种传感器可以采集数据，再发送到Twine应用触发预定义的操作。

在Twine的Cloud Shield技术推广网站上，提供了一个非常有趣的“如何让香蕉打电话（How to call with a banana）”应用演示视频（http://supermechanical.com/cloudshield/），详细地展示了Twine的应用原理（图20）。

在这个视频中，Twine开发者将一个外接震动传感器，夹在了一只香蕉上（图21）。然后在Twine配套的网页应用Spool中进行简单的设置，输入了一条“当传感器接收到震动，就拨回电话”的指令（图22）。于是，当实验者拿起香蕉，剥开皮吃掉果肉时，传感器采集到实验者的动作便将数据通过WiFi与网络连接并传输给Twine的Spool网页应用。然后，Spool就会发送信息到另一个实验者手机上的Twine程序，Twine就会自动发起呼叫（下页图23），接通后即可播放预设的语音。



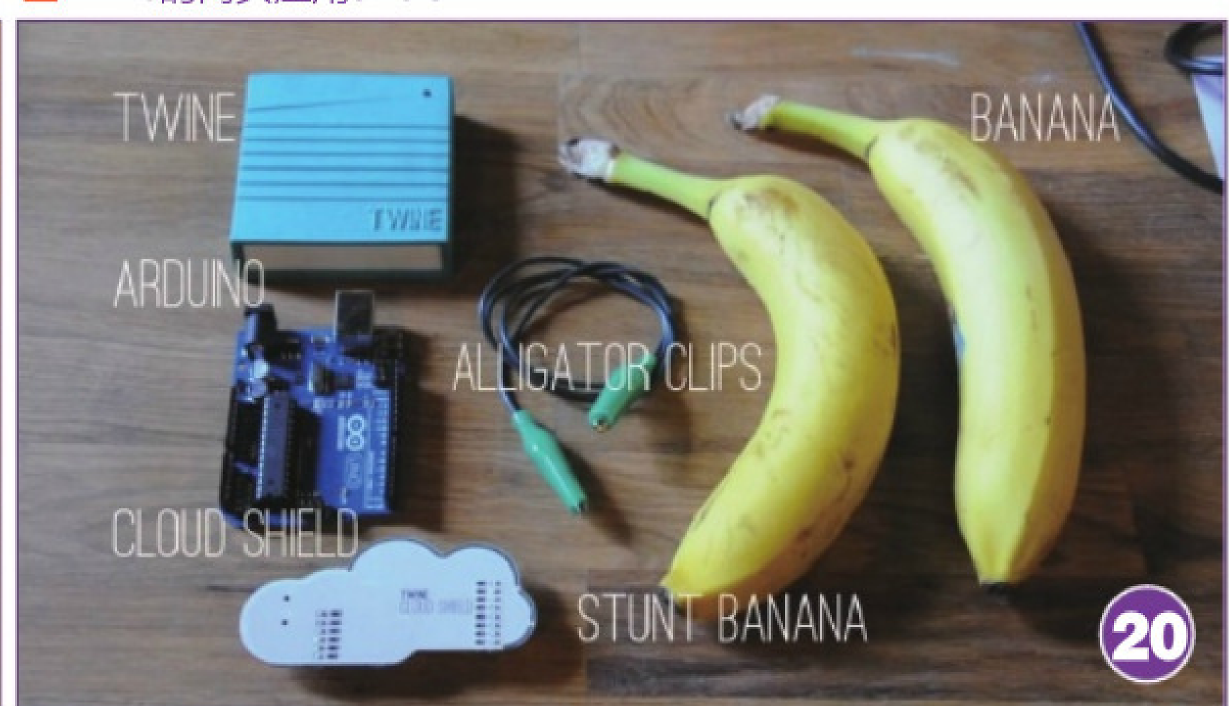
■Twine感应盒可同时外接传感器



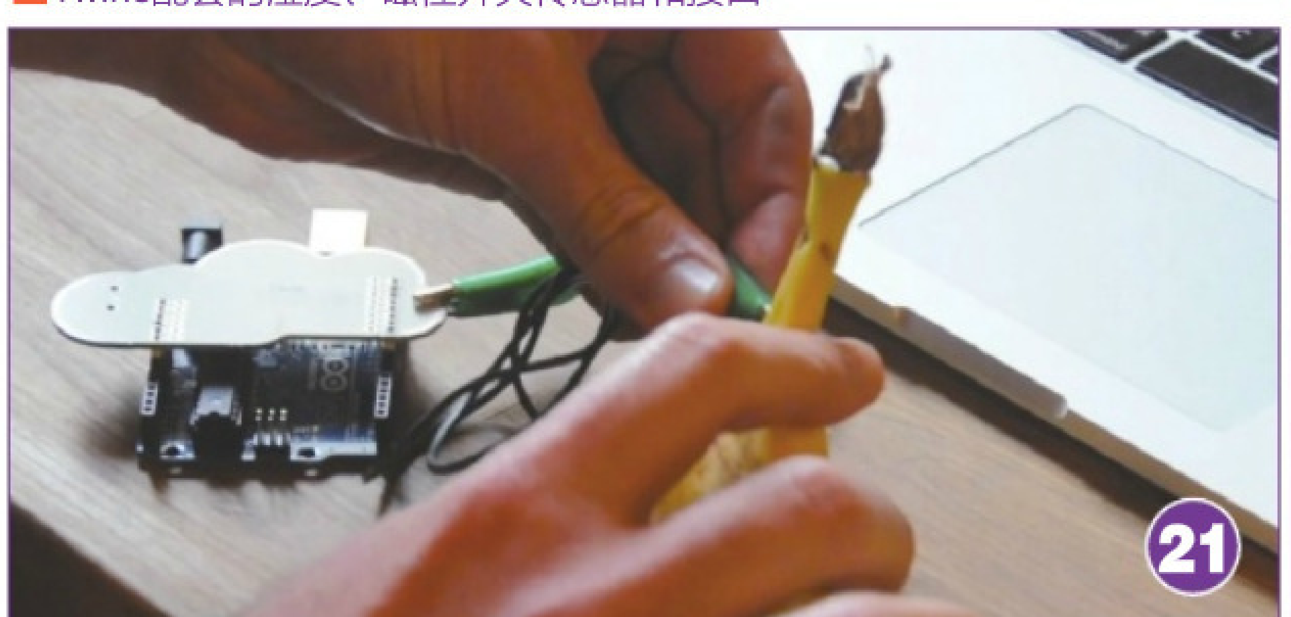
■Twine的网页应用SPOOL



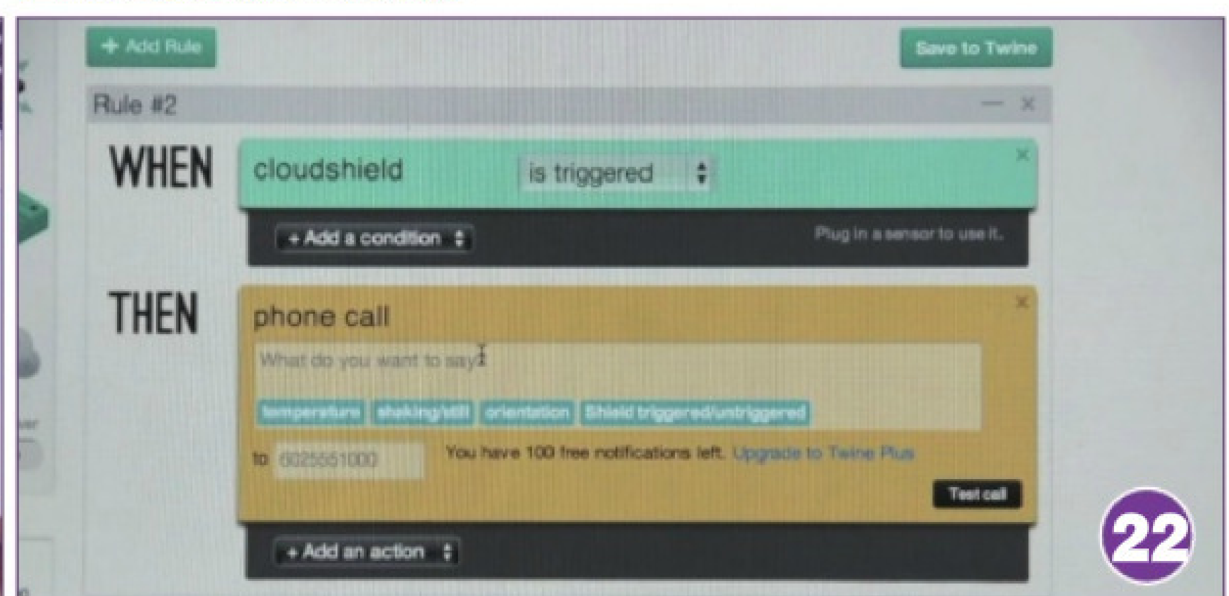
■Twine配套的湿度、磁性开关传感器和接口



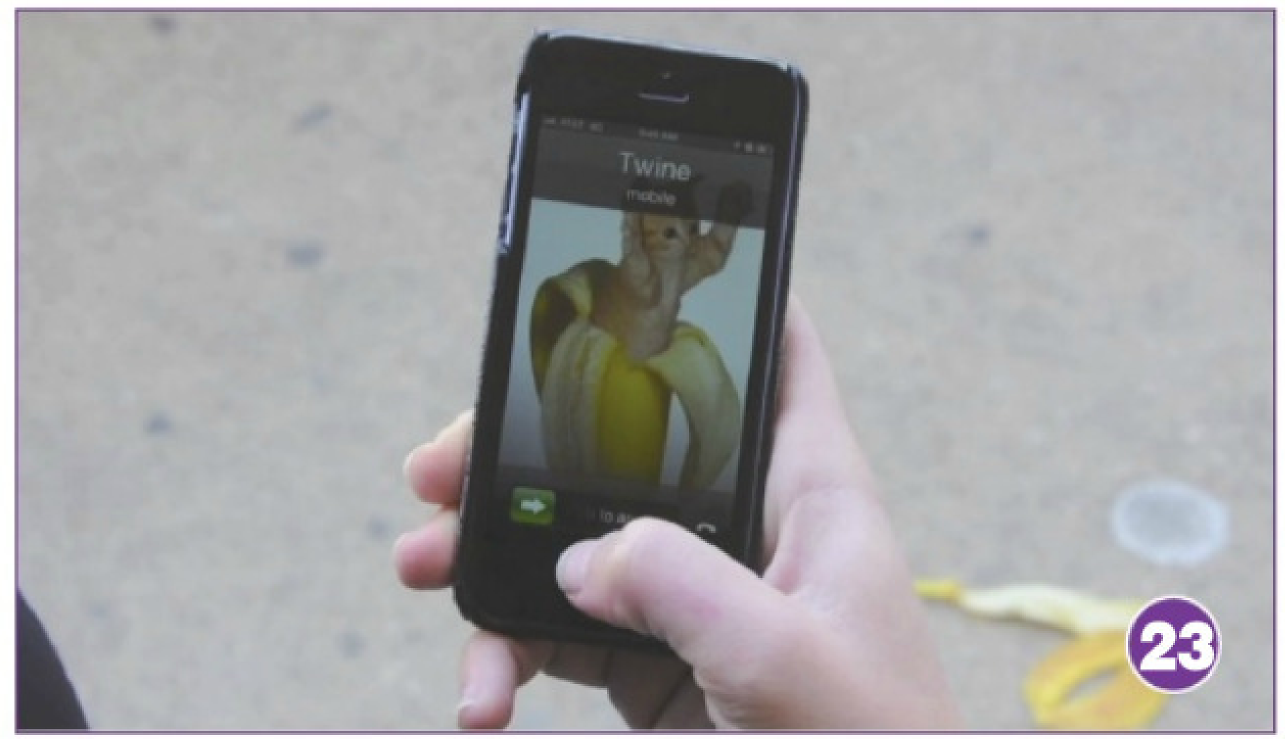
■Twine让香蕉开口打电话



■让传感器连接香蕉



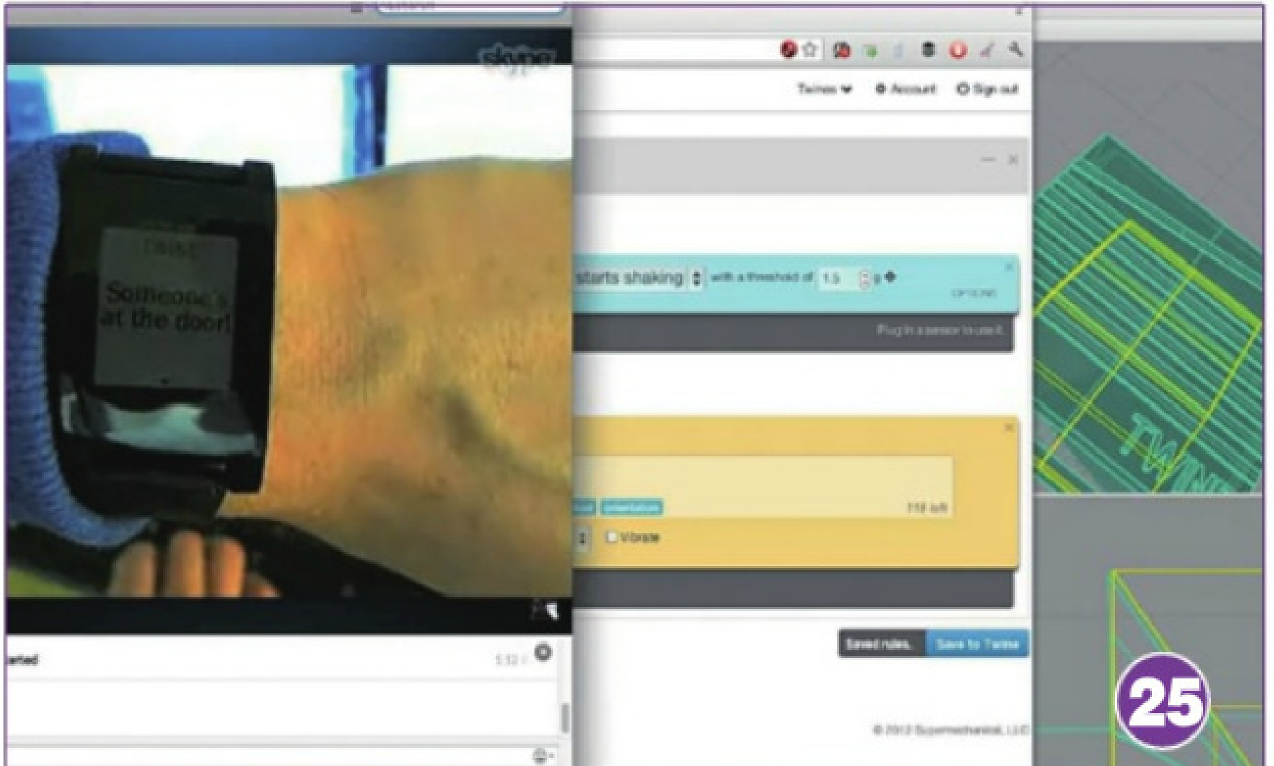
■设置香蕉被吃掉时触发拨打电话的操作



■手机Twine客户端发起呼叫



■在门上安装Twine感应器



■Pebble智能手表接收到提醒信息



■最新款的Ninja Blocks

2.Pebble智能手表与Twine感应盒的结合应用

Twine提供了iOS和Android平台的手机客户端版本，可随时随地了解Twine的监控动态。随着新的便携设备智能手表开始兴起，Twine的移动智能监控也随之发生变化。当Pebble智能手表与Twine感应盒结合在一起，又会带来何种令人激动的改变呢？

目前，Twine已经支持与Pebble等智能手机之外的终端结合。通过Twine的网页应用，把Twine与智能手表设备连接起来，将Twine搜集到的数据直接发送到Pebble上，从而实现在手表屏幕上的方寸之间连接智能世界的目标。

这也就意味着，当洗衣机清洗衣服后发送的提醒短信，将被直接推送到你的Pebble智能手表上；

当汽车车门被窃贼开启，地下室被水淹后，各种监控提醒都不再需要掏出手机查看，而是抬起手腕就能清楚获知。

结合了Twine感应盒与Pebble智能手表的系统，可以实现更为便捷的智能生活应用。Twine与Pebble开发者演示了一个敲门提醒的应用实例（http://www.tudou.com/programs/view/4xL6Zsqsjxk/）。

开发者在门上安装了一个Twine感应盒（图24），在Spool网页应用中设置了一条“发送短信”的触发指令。然后，当有人敲门时，Twine震动传感器感应到有规律的敲门震动，将采集的数据信息传送到控制系统触发提醒功能，于是开发者手腕上佩戴的Pebble智能手表上，就显示出了一条“Someone's at the door（有人在敲门）”的提醒信息（图25）。

3.Pebble定制与物联网应用的联姻

Pebble智能手表并不像常见的智能手机那样，事无巨细地提供这大而全的功能应用，而是设计了直观实用的个性化功能定制。强大的定制功能，让Pebble可以更容易地与Twine一类的物联网应用外设更紧密地结合起来，让便携智能设备带来更易用的智能生活体验。

除了Twine外，还有数量更多更新鲜的物联网应用，可以为Pebble的功能定制提供丰富的支持，例如有趣的Ninja Blocks感应盒。

Ninja Blocks（http://ninjablocks.com/）与Twine很相似，同样也是在Kickstarter上大受欢迎获得了超过10万美元融资的项目。Ninja Blocks的外形也是一个方形的小盒子（图26），与配套的Ninja Cloud云服务一起，让生活中的日常物品与网络联结，实现物联网的智能化生活应用。

Ninja Blocks同样也由触发机制和反馈机制两部分组成，其中触发机制的核心也是传感器，包括发光二极管、内置传感器、过荷指示器等组件。相比Twine，除了能够感应动作、湿度、距离、声音、光线等信号之外，Ninja Blocks还能捕获照片和视频等信息。

与Twine的网页应用Spool一样，Ninja Blocks可通过简单的设置指令，再加上Ninja Cloud与Facebook、Twitter、Evernote和Instagram等网络服务无缝连接的云服务，可以实现非常丰富的实用物联网智能化生活。例如“有快递上门时发送短信通知”“婴儿夜里哭闹时自

动开灯”“不在家时有客人敲门自动拍照发Twitter”等，皆可通过详细的设定来实现。

在Ninja Blocks的演示视频中（http://v.youku.com/v_show/id_XMzcxMTQ1ODM2.html），开发者将Ninja Blocks传感盒与网络摄像头安装在大门上（图27），然后在Ninja Cloud云服务页面中添加了一条触发反馈指令（图28）；当有人靠近大门或敲门时，Ninja Blocks感应到震动信号，自动开启摄像头拍下来客的照片，并将照片发布到了Twitter上（图29）。

Ninja Blocks拥有很强的扩展性，可以延伸到任何电子设备上。Ninja Blocks的开发者曾将其连接到一台Espressi咖啡机上，通过发送短信就可以控制咖啡机自动冲泡一杯咖啡。如果Pebble实现功能定制，或许不必执行发送短信那么复杂的操作，直接按下手表上的某个按键，一杯香浓的咖啡就等着你来品尝了！

除了Twine和Ninja Blocks之外，目前还有许多新兴的物联网应用，例如寻物神器蓝牙贴纸Stick-N-Find，可以随时获知孩子、动物、钥匙等物体在周边的实际位置。众多的物联网应用，在与Pebble为代表的智能手表相结合后，必将给我们的生活带来巨大的变化。

另外，Pebble已计划在2013年4月的第二周推出全新的Watchface SDK开发包。新版的SDK开发工具包将会大大改善手表和智能手机之间的链接功能，充分发挥99%的API接口能力，同时在数据获取方面尽量减少对磁力计或者加速计的依赖。此外，新版的SDK也大大提升了可玩性，例如已经可成功运行“贪吃蛇”等游戏。总之，全新的SDK必然大大增强Pebble的可定制性，让Pebble实现更多我们所未曾想到的功能。

趣味玩物与伟大平台的新起点

当Pebble出现在Kickstarter平台上时，在许多人眼中它可能只是一件有趣的小玩物，甚至到现在也有人依然如此相信。然而，Pebble的真正意义可能并非仅此而已，它或许正标志着一个属于崭新平台的时代即将开启。

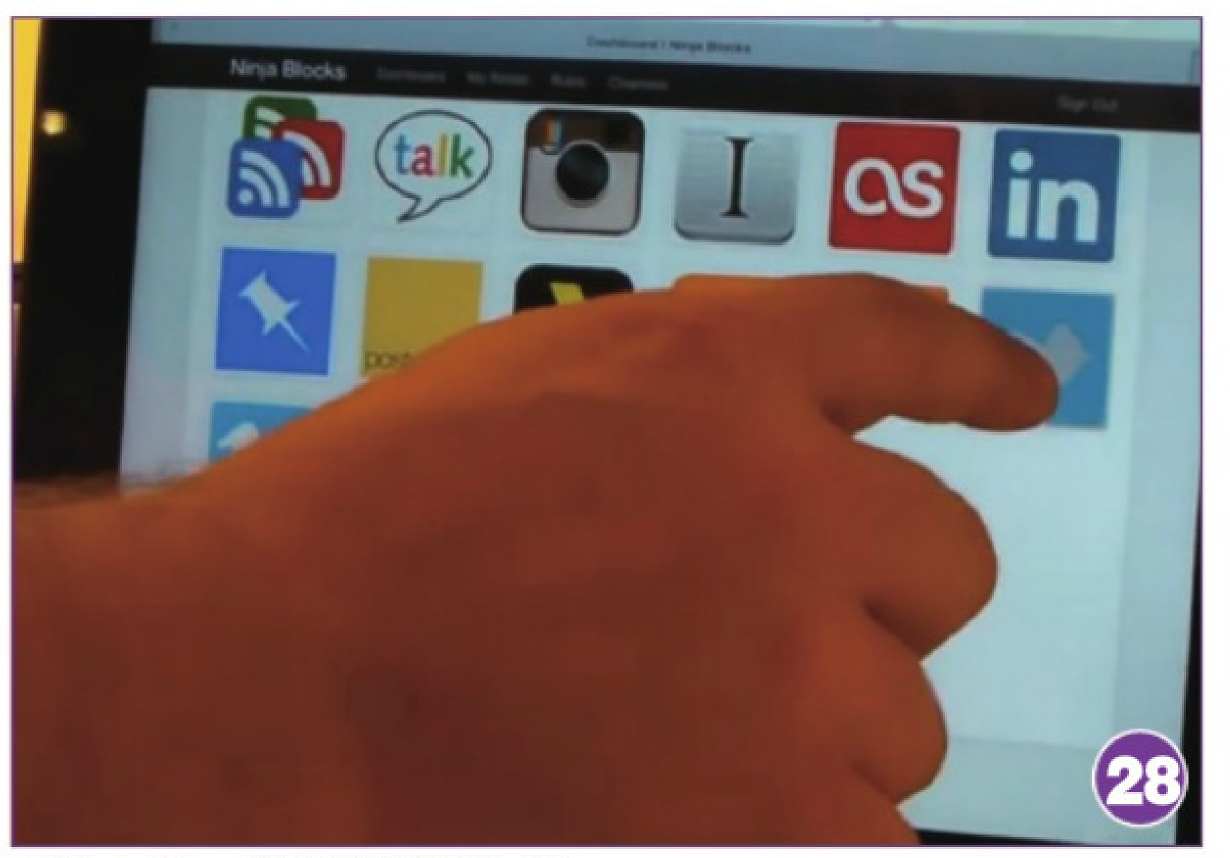
1.从手机到手表的回归

当手机出现之后，传统手表的计时功能很快被取代，如今手表似乎只为了作为少数人的身份格调象征而存在。然而，随着智能化手机的进一步发展，在各种功能越来越强大的今天，手表这种传统设计似乎又出现了回归的趋势。

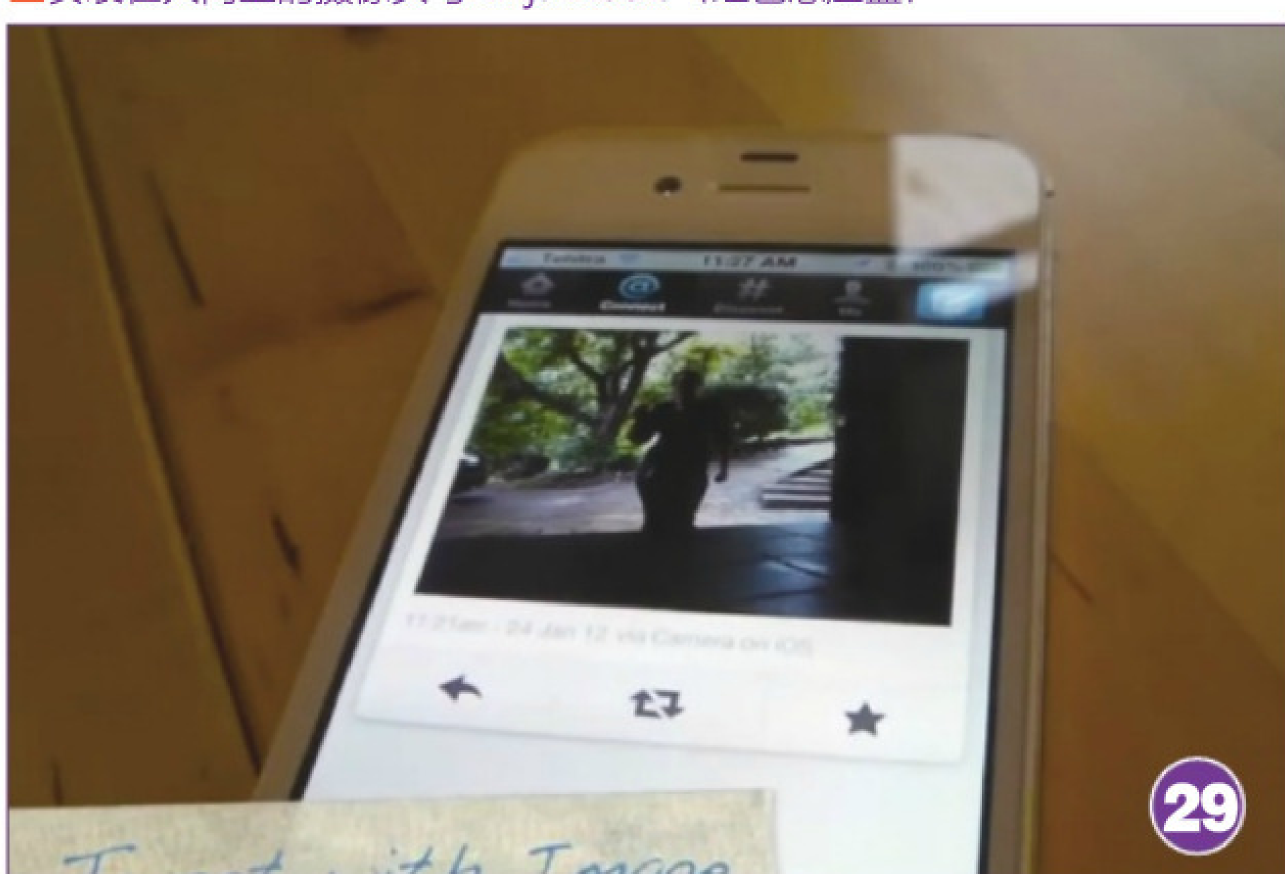
手机进入智能化时代之后，我们不仅为频繁的充电操作而烦扰，更为各种杂乱信息与资讯包围不胜其烦。每次打开手机，Email、新闻、QQ、微信以及微博……数不数胜的消息提醒，让人仿佛变成了手机的奴隶。曾几何时，手机仅仅是一件单纯的通话联系工具，如今却成为了一让人不堪其扰却又欲罢不能的重压累赘。

即便下定决心准备关掉手机，往往又会担心错失重要的通知信息。于是，以Pebble为代表的智能手表应运出现了。相比智能手机，Pebble智能手表的


27
■安装在大门上的摄像头与Ninja Blocks（红色感应盒）



28
■Ninja Cloud设置拍照发送Twitter



29
■来客照片被拍摄发布到微博上



30
■iWatch的外形想必十分迷人

功能无疑要单一得多，然而正是因为单一，让智能手表引领的生活方式再次变得简单快捷。我们不必在每次感到手机震动时都去翻衣兜查看，只需抬手看看手表就可得知信息是否重要；来自陌生人的消息大可以后再看或者删除，而亲人好友的电话则可立刻接听。

Pebble的发售备受追捧，智能手表等各种智能腕上设备的开发再次成为了前卫科技厂商聚焦的重点。Google、苹果和三星等众多IT巨头与数码电子厂商都纷纷推出了自家的智能手表或类似的腕上设备研发计划，意图在新一轮的商业化战争正式爆发之前抢占舆论宣传的优势位置。

2.蓄势待发的智能手表市场大战

目前，苹果已经传出将推出iWatch的消息；而谷歌、三星和LG等IT企业巨头的智能手表概念产品也已接二连三地曝光。

苹果iWatch

iWatch可以看作是苹果用于应对谷歌智能眼镜Google Glass的阶段产品。早在2011年8月，苹果就提交了一份触摸柔性显示屏幕的专利申请，研发智能手表iWatch的消息随之不胫而走。如今Google Glass已经正式发售，而据媒体报导称，iWatch也将会在今年年底正式发布该产品。

iWatch采用iOS操作系统，将包括查看呼叫方/打电话，地图定位、步程计和健康指标传感器等功能。iWatch能够与iPhone、iPad、iPod touch和Mac等苹果设备进行连接并同步数据。

最值得期待的是，iWatch将采用Retina曲线玻璃屏幕，这无疑会让iWatch拥有更为迷人的外形（上页图30）。iWatch还将配置800万像素高清摄影头，支持Facetime、WiFi、蓝牙以及Airplay等功能；内置大容量可充电锂电池，拥有较大的存储空间以及加速计和环境光线传感器等组件。另外，据称iWatch还将会加入体感操作功能。

谷歌智能手表Google Time

虽然Google已经推出了智能眼镜Google Glass，但这并不意味着放弃智能手表的市场份额。拥有Google Glass研发经验的优势，Google的智能手表Google Time显然更容易令人对其保持信心。

在2013年年初的时候，Google获得了一项与智能手表相关的专利。根据此专利文件显示，Google设计的智能手表中将配备处理器、摄像头、无线发射器以及一块透明的、可弹开的显示屏。之后，很快就有消息传出Google智能手表将取名为Google Time（图31）。

Google Time将拥有声音控制和触屏控制两种操控模式，可与Google账号捆绑登录，支持谷歌语音助手服务Google Now，支持多点触摸缩放。与Google Glass一样，Google Time将会与Google系列产品进行整合。但是据称Google Time将不具备通话功能，这可能会让某些有此方面需求的用户略感失望。

三星Galaxy Altius

三星公司也在最近确认了正在进行智能手表研发的消息。

据此前泄漏的信息表示，三星智能手表被命名为Galaxy Altius，运行基于Android开发的“AltiusOS beta2”系统（图32），将会包含音乐播放、邮件或者短消息收发以及地图等功能。Galaxy Altius也将采用触屏操作方式，三星在2013消费电子展上曾经展出一款5.5英寸幅面、分辨率达到1280×720的可弯曲显示屏，很可能正是三星智能手表将采用的屏幕部件。

此外，诺基亚的Lumia智能手表概念设计也已泄露，计划采用方形触摸屏设计，通过WP8系统配合Lumia系列手机使用。

3.令人期待的本土研发智能手表：inWatch

在国外众多智能手表概念层出不穷的同时，由国内本土创业团队映趣科技自行研发的一款名为inWatch的智能手表，无疑更容易让国内用户产生期待。

inWatch筹划于两年之前，与Pebble相比，除了外观看起来更为漂亮时尚以及显眼的高分辨率彩色显示屏外（图33），还有着自己独特的卖点。

图33 inWatch的概念产品

Pebble需要开发者专门开发内置应用，搭配iOS或Android智能设备进行使用，因此并不是一款真正意义上的智能设备，更接近于是一款数码配件；而inWatch则使用了主流的Android操作系统，可获得庞大的软件应用资源。同时inWatch拥有高性能的硬件配置，是一款完全独立的智能设备终端，甚至还可以插入SIM卡当作第二个手机（Second Phone）来使用。

inWatch还拥有许多贴心的细节，例如采用了自主研发的双电池系统，以此降低产品能耗并加大电池容量；





■图31：Google Time的概念产品图
■图32：三星Galaxy Altius的操作系统界面示意
■图33：inWatch的概念产品

inWatch的续航可达48小时，待机时间最长可达1周；最后，inWatch研发团队对于腕表的大小尺寸也很有讲究，通过对比欧美人与亚洲人的手腕的大小来决定腕表长度。

据产品负责人称，目前inWatch已进入最后的系统调试阶段，预计将在2013年6月份上市，售价在300美元左右。

从智能腕表到穿戴式设备生活

Pebble所获得的是属于智能手表理念的成功，但智能手表的发展并没有想像中那么简单，此前已有许多失败的例子。智能手表该如何设计才能走得更远，真正融入我们的生活呢？

1.那些失败者的前车之鉴

其实，早在Pebble之前，包括索尼、苹果、微软、三星和LG等在内的科技巨头都曾经在智能手表领域中试过水，不过大多数尝试都以失败而告终。

苹果iPod Nano

苹果在2010年曾推出了方形的iPod Nano，非常适合用户戴在手腕上。苹果还在iPod Nano中内置了几款手表界面的应用，第三方厂商也设计出不少有趣的腕带配件。但是iPod Nano还谈不上真正的智能化，实际功能仅仅是音乐播放器而已。

微软SPOT

微软更是早在2004年就推出了SPOT（个人智能技术设备）平台，可通过FM广播将新闻和天气等内容传输到支持SPOT的设备上（图34）。第三方厂商Fossil和Swatch就曾经生产过支持SPOT平台的手表产品，但同样也不畅销。微软在2008年停止了SPOT项目。

手机厂商的智能手表

LG、三星、摩托罗拉以及索尼等手机生产厂家也曾经推出过可以戴在手腕上的手机设备，不过同样也未能得到市场的承认。

LG在2009年推出了GD910手表电话设备，带有触控屏幕，能够接听拨打电话；同年，三星也推出了手表电话产品S9110，此该设备可以同步Outlook邮件、播放歌曲以及拨打电话；2011年底，摩托罗拉推出了MotoActv手表，能够检测使用者的心跳和步行频率，还可以用来播放音乐，通过GPS追踪位置等等。

索尼也在2012年推出了基于安卓系统的智能手表SmartWatch。SmartWatch配备有分辨率128×128的1.3英寸彩色显示屏，提供了多种表带色彩可供选择（图35）。SmartWatch可通过蓝牙3.0与智能手机进行数据传输，在手机上通过Google Play下载安装所支持的应用并进行设置，之后就可以将应用消息显示在屏幕上。目前已有非常多的App支持SmartWatch，包括电话、短信、音乐、Facebook和Twitter等等。总体而言，索尼的SmartWatch本身的设计虽然很不错，但在连接手机进行应用设置时却会给用户带来极为痛苦的折磨。

除此之外，还有许多未能出名的智能手表，例如Fossil公司的FX2001/FX2008、Cookoo和I'm Watch等等。这些产品都在功能、使用体验和便携性上或多或少存在不足。



■功能很简陋的SPOT



■SmartWatch功能很强大，但设置极为麻烦

2.让生活更简单的智能手表

其实从功能上来看，索尼的SmartWatch与Pebble非常相似。之所以那些“死在沙滩上”的产品未能引起广泛关注，除了硬件技术限制或者理念生不逢时之外，更直接的缺陷可能是忽略了任何智能设备都应该秉承着“让生活更简单更方便”的基本原则。

相比于便携性并无优势的桌面PC和笔记本电脑，以智能手机和平板电脑为代表的便携移动智能设备如今已经逐渐成为市场的主流。但手机与平板发展到今天，强大的功能却也开始让用户不堪其扰。随着Pebble的发售与成功，智能手表又开始成为下一个极具潜力的便携设备新领域。从手表到手机，再从智能手机到智能手表，这并不是简单的“功能回归”，其深层实质意味着智能设备将向着更随身便携与更融入生活的方向开始了全新的发展。

微软SPOT功能太过单一简陋，谈不上智能；LG、三星、摩托罗拉等推出的智能手表有一个很大的问题，那就是使用者总是需要对着手腕讲话，这不免显得有些尴尬。Pebble之所以会受到欢迎，正是因为摆脱了冗余和不重要的功能与信息骚扰，功能相对较少但却恰到好处，方便定制所需让生活变得更为简单。

“让生活更简单更方便”不仅应该体现于“功能够用就好”，还有一个重要因素就是更适合贴身佩戴。相比之前的智能手表，Pebble的尺码无疑显得更小巧更接近于常规的手表。随着硬件技术的进一步发展，更适合穿戴的智能设备将会不断涌现。国外的Jawbone Up 2，以及国内的“咕咚运动”选择了以手环的方式将智能设置佩戴；大红大紫的Google Glass以眼镜的形式让智能设备脱离了双手的桎梏，除此之外无疑还有更多方便的携带方式，诸如衣服、运动鞋和帽子等都有潜力成为智能设备的新平台。

穿戴式智能设备将是科技巨头们的下一处发展领域，而智能手表的热潮也许正预示着穿戴式设备的生活即将到来。尽管目前还存在着成本价格、使用体验以及设计难度等众多限制因素，但这个时代的到来必将不可阻挡。P



“乍看之下，这是一杯日清牌泡面；但事实上，它是一支蜡烛。”

——趣味十足的“美食Style艺术蜡烛”，来自日本的未署名设计师创意，另有可乐与烧酒造型的同类产品。

■北京 坏香橙



涟漪花瓶

设计的价值，往往与其中所包含的技术含量并无正比例关系；有时候，仅仅凭借一点别出心裁的创意构思，也足以让我们怦然心动。

很明显，“Floating Ripple Vases”便是又一款完美证明了“创意制胜”理论的设计新品。从结构上来看，这件冠以“漂浮”前缀的情调饰品几乎没有任何技术含量可言——充其量不过是在一张形似宝特瓶瓶底的透明塑料圆盘中央留下一处可以容纳鲜花茎秆的锥形空洞，从而在抽象意义上构成“花瓶”这种概念而已。然而，当我们把这个毫不起眼的“花瓶”插好花枝然后轻轻摆放在清澈的水面上之后，犹如魔术的视觉奇迹顿时便浮现在所有观众面前：原本毫无质感可言的透明塑料圆盘顿时化作了一轮凝固的涟漪，与四周不断扩散的圆环形波纹天衣无缝地融为一体，最终变成了一处令人回味无穷的静物风景——没错，创意的力量就是如此神奇！

尽管存在不少使用场合限制，但我相信大多数朋友都会认可“Floating Ripple Vases”所呈现出的基本理念——那便是对设计师感性创造力给予的敬意。目前，这款由日本Oodesign工作室推出的奇妙艺术品已经正式上市，有兴趣的朋友不妨去关注一下。

相关链接：

https://oodesign.stores.jp/









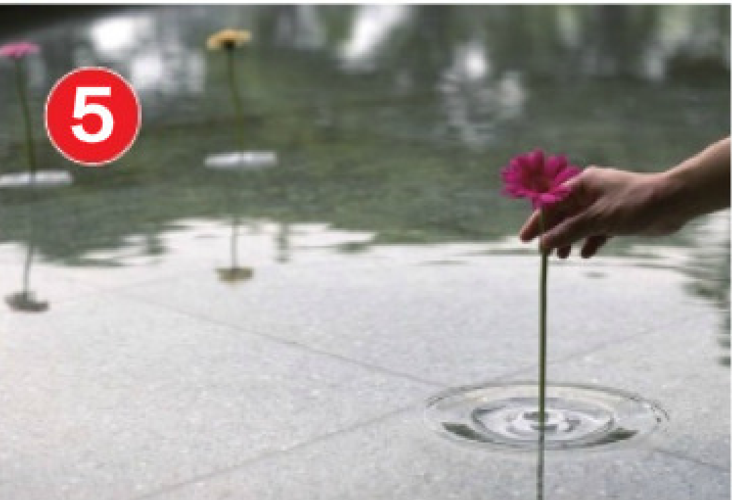


图1：单从结构来看，Floating Ripple Vases基本上找不到值得一提的技术含量
图2：不过，按照说明摆放起来之后，视觉效果立刻会变得大不一样
图3：即便只有一杯清水，也足以让Floating Ripple Vases轻松烘托出气氛来
图4：很明显，这件摆设和开放式的鱼缸属于绝配
图5：虽然理念与河灯非常接近，但改变一下设计思路就能产生如此截然不同的效果，不是吗？

影像方块

和“应用聚焦”栏目的“数码来风”板块类似，“网罗天下”刊登介绍的数码产品中，很大一部分都与摄影、摄像以及相关的领域有所联系。不过，和前者最大的区别在于，“网罗天下”推荐的设备通常在基本硬件性能方面并无出众之处，“创意独特性”或曰“趣味性”才是这个栏目真正看重的卖点——这也就是高端单反相机几乎从来没有出现在“网罗天下”栏目中的真正原因，对此感到疑惑的朋友不必失望，向后多翻几页便能找到诸位想欣赏的内容。


略显刻板的造型无疑也是复古风格设计的一环


似乎可以看做是Sun & Cloud设计原型之一的LomoKino



两种配色方案，满足不同口味用户的实际需求


除了机身侧边的摇柄之外，Sun & Cloud还可以利用顶部的太阳能电池板补充电力

OK，言归正传，今天就让我们再来看看最近又有什么值得围观的奇妙3C玩具：首先，让我们瞧瞧由日本Superheadz公司推出的新款数码LOMO相机——“Sun & Cloud”。对于时刻关注潮流保持敏感的朋友们来说，这款产品方方正正的造型以及附带摇柄的结构想必不会陌生——没错，就某种意义来说，曾经在2011年小清新摄影界引起反响的35毫米底片手摇式摄影机“LomoKino”可以算是这款新品的创意来源之一。当然，和那款需要依靠转动手柄控制拍摄的复古式摄影装置不同，进化为数码设备的“Sun & Cloud”旋转手柄所驱动的并不是快门杆一类的“直接拍摄组件”，而是为整台机器提供能源的袖珍发电系统。就此款产品主力消费人群的使用习惯而言，这种设计确实很容易让人露出会心一笑的表情：对于钟情LOMO摄影的小清新一族来说，“随心所欲”始终是这种艺术创作行为最基本的理念原则；然而，在气氛绝佳的时刻踌躇满志地掏出心爱的相机准备捕捉那“难忘的瞬间”的时候，出现在面前的赫然是“电量不足无法开机”的提示——这种挫折到底有多扫兴想必无须本人过多描述。之所以LOMO摄影爱好者往往会倾心于传统的手动式胶片相机，除了“原汁原味的银盐颗粒质感”这种理由之外，更重要的原因便在于“环境适应性”——而对于“Sun & Cloud”来说，这方面的挑战全然不是问题：除了转动那个醒目的手柄发电解决一时之需以外，在机身的顶部还有太阳能电池板可以提供辅助电力——当然，倘若这两种乐趣十足但靠谱程度确实不容乐观的供电模式很难让你产生安全感，那么中规中矩的USB接口充电方案还是存在的。当然，作为一款以LOMO为卖点的低端数码相机，除了外形与趣味功能之外，“Sun & Cloud”的实际成像效果并不出众——不仅完全无法与目前的主流单反相机相提并论，甚至和流行的消费级卡片机相比也全无优势。不过，LOMO摄影的主旨毕竟和正规的摄影理论存在明显差别，如何利用这款玩具相机内置的15种滤镜获得让人满意的低保真（Lo-Fi）胶片拍摄效果，那就完全取决于拍摄者自己的用心了。

看过了创意不错但技术含量不高的LOMO数码相机，接下来再让我们瞧瞧来自德国的IT新品——“Rollei Innocube”。这个造型四平八稳的小方块其实是一台便携式投影机，尽管边长不到5厘米并且重量只有129克，但它却可以在2米左右的有效距离上投射出60英寸的大屏幕影像。虽然投影的分辨率只有640×480，但对于这种小巧玲珑的设备来说，更高的成像素质似乎确实有些力不从心。最后，和市面上已有的大多数同类产品相比，Rollei Innocube最突出的优点便是外形设计——看惯了跟风无数的“Apple Style”黑白配色，简洁明快色调风格形似传统魔方的Rollei Innocube无疑让人眼前一亮，不是吗？

相关链接：

Sun & Cloud

http://www.superheadz.com/sunandcloud/en/detail.php

Rollei Innocube

http://www.computeruniverse.net/en/products/90495871/rollei-innocube-ic-200t.asp



←且看这盈盈一握的袖珍体积


→厌倦了千篇一律的“苹果式简洁”，重新拾起这种复古风格的原色调设计……感觉好像还不错？

解体键盘

在今年3月份的杂志上，我们曾经围观过一款“可以自定义键帽内容”的奇妙键盘；如今，一个激进程度有过之而无不及的“自定义键盘”新方案已经正式亮相了——Puzzle Keyboard。顾名思义，这款由设计师Wan Fu Chun提供构思、高调打出“拼图”旗号的键盘所有的按键都是独立的。通过位于每个基本单元底部的榫卯结构，众多独立的按键可以自由拼接形成一副完整的键盘。尽管看起来实现难度几乎高得无法想象，但这款概念设计确实是2012年红点设计奖的获奖作品——或许我们可以期望下一次的摩尔定律浪潮能带来惊喜？

相关链接：

http://www.yankodesign.com/2013/03/26/puzzled-about-your-keyboard/



估计有不少朋友都曾经畅想过这种结构吧，当然从概念化作现实就是另回事了

游戏推荐

被诅咒的宝藏2（Cursed Treasure 2）

从游戏的基础架构来看，塔防类游戏要想避免在短时间内被掌握技巧的玩家利用模式化的布局消耗掉娱乐价值，除了在地图设计上多下功夫之外，最直观的方法莫过于设计“全局升级”一类的系统，让玩家在不断重复游戏的过程中利用积累的经验值或者金钱来稳步增强自己的实力。很明显，《被诅咒的宝藏2》就是一款遵守以上原则的典型作品。和大多数塔防游戏相比，《被诅咒的宝藏2》在防御塔的种类数量方面似乎要少得多——乍看之下只有3类，当然升级后的分支另算。不过，这部作品在“全局升级”方面设计的内容倒是相当出色，只要妥善利用在游戏过程中依靠经验值换来的升级点数解锁各种被动技能，原本来势汹汹的敌人大军必然会在不断的“再次挑战”过程中彻底向我们臣服。换句话来说，和《王国守卫军》一类以精巧的地图设计为卖点的塔防游戏不同，《被诅咒的宝藏2》基本上可以视作是“依靠勤奋的积累增强实力最终战胜敌人”的代表作。尽管在游戏的耐玩度方面明显要逊色一些，但至少在提升实力的过程中，那种按部就班逐渐成长最终万夫莫敌的成就感依然十分引人入胜，值得尝试！

游戏链接：

http://armorgames.com/play/14412/cursed-treasure-2

技巧提示：

在这部作品中，经济实力绝对是碾压战术成型的关键。在初期一定要尽快升级出“击倒敌人掉落双倍赏金”和“砍伐树木可以获取赏金”以及“减少相关法术消耗”“开局法术值增加”等被动技能，由此一来可以大大减轻中后期关卡的压力。最后，在初期挑战时往往千方百计也无法获得高评价，此时切不可轻易放弃退出——无论评价如何，只要能坚持完成关卡便可以顺利获得经验值，待到被动技能完全成型之后再来挑战高难度与高评价也不迟。



和大多数塔防游戏相同，在正确的位置上恰到好处地安排防御塔是取胜的关键



尽管防御塔的基本类型只有3种，但如果把功能各异的升级版都算上的话，最终的种类还是相当丰富的



利用反复挑战关卡积累经验换取的升级点数提升技能，是《被诅咒的宝藏2》赢取胜利的关键



Google Reader就要关门大吉了，可能有些读者还是第一次听说这项服务，或者以前从来没有使用过。它是Google提供的一款RSS阅读产品，适合那些每天需要大量阅读网络资讯的用户，可以很方便地从众多的信息源中获取需要的内容。如今Google认为无法利用它赚到钱而且已经跟不上时代，于是决心关闭，这对于笔者来说无疑是一个沉重的打击。到底还有什么网络服务能让我们放心使用呢？IT行业的竞争是相当残酷的，几乎每款产品都有多个替代品，用户往往会选择最优秀、最适合自己的那一款，但无法得知它的寿命到底会多久，这才是最令人担心的问题。

■小众软件 大笨钟



让手机成为PC摄像头——魅色

□**大小：**3.3MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.libfetion.org/meise/

如今很多笔记本电脑和显示器都自带一颗摄像头，虽然它的拍摄质量大都无法和拍照手机相比，但毕竟聊胜于无，万一用到的话也能派上用场。如果没有也没关系，拿起你的手机并下载这款软件，立刻让电脑拥有一颗移动摄像头！

使用前分别在电脑和手机上安装“魅色”客户端并使用WiFi或USB连接，然后先运行PC软件再运行手机程序，此时就可以在电脑上查看手机摄像头实时拍摄的内容。需要提醒的是，使用WiFi连接时需要将手机与电脑设定在同一个局域网内，如果软件没有自动连接，可以在PC端手动选择WiFi连接方式，输入验证码后即可使用。

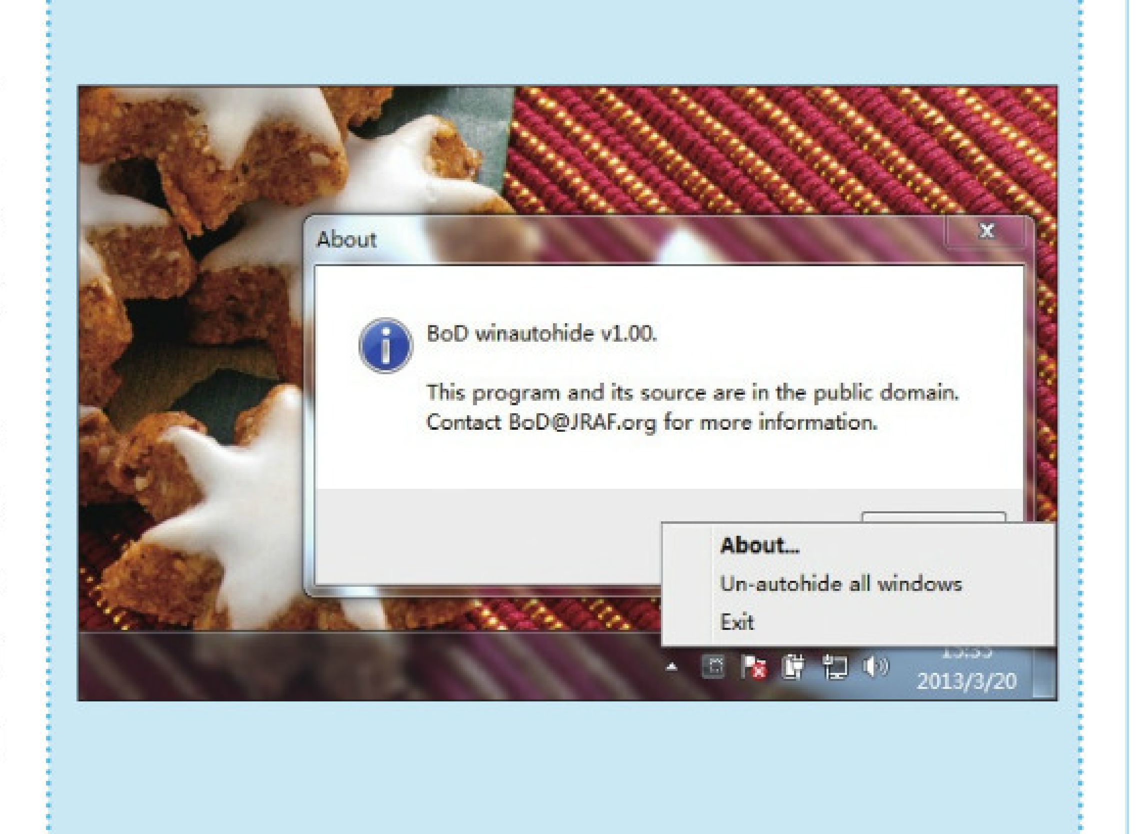
贴边窗口自动隐藏——WinAutoHide

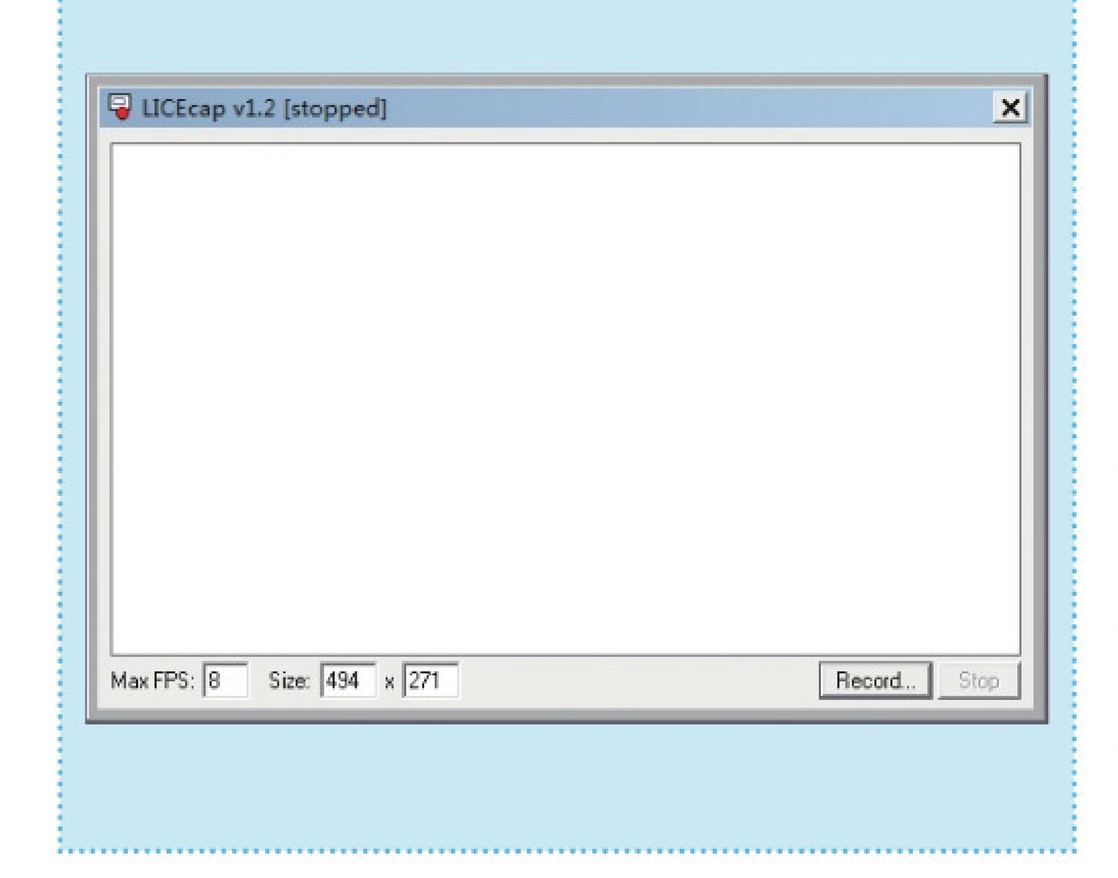
□**大小：**400kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://code.google.com/p/winautohide/

很多人性化软件都提供了“贴边隐藏”这个功能，比如我们熟悉的QQ。你可以将主界面拖动到屏幕上下左右4个边缘，松开鼠标就会自动隐藏，当指针再次经过那里时，窗口又能自动显现。

“WinAutoHide”可以让所有程序都能实现上述这个功能，软件运行后只需在任一窗口按下快捷键“Win+方向键”，就能立刻将该程序按照你所选择的位置贴边隐藏，需要时用鼠标划过那里即可。如果你隐藏的窗口太多或者忘记隐藏到了哪个方位，也可以在系统托盘中找到WinAutoHide图标，右键点击选择“Un-autohide all windows”，所有隐藏的窗口都会恢复。





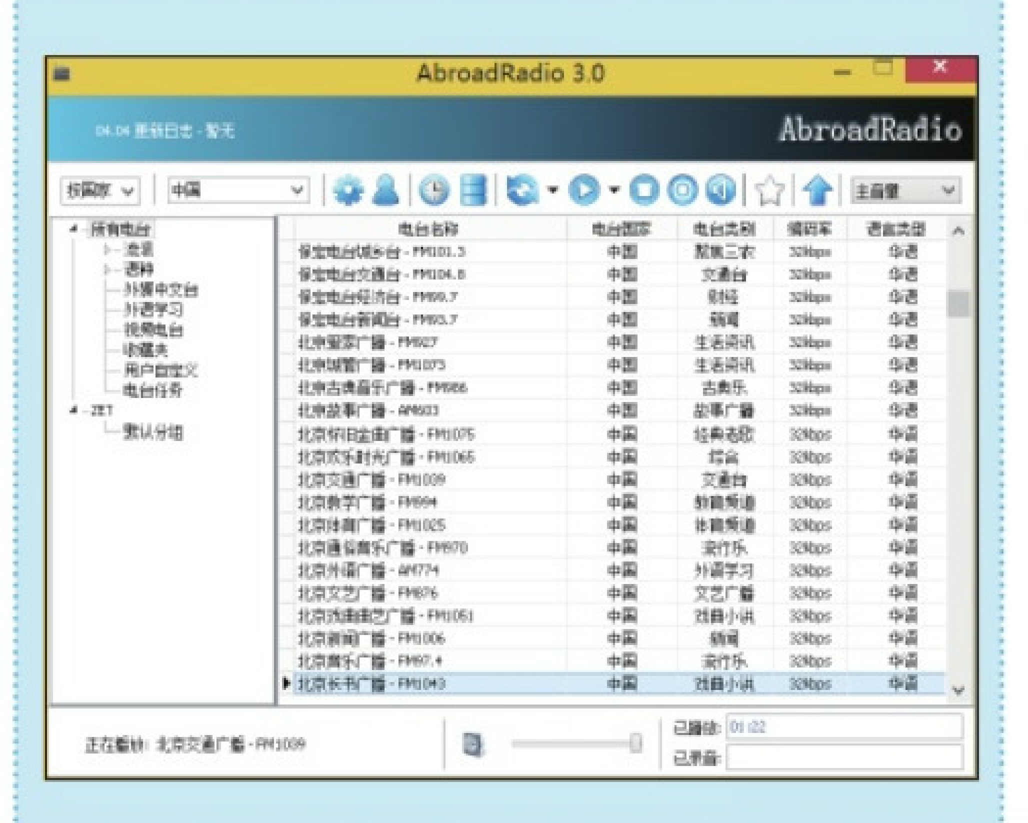
小巧好用的GIF录屏工具——LICEcap

□**大小：**432kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.cockos.com/licecap/

“LICEcap”是一款很酷的软件，它可以将屏幕上的画面录制下来保存为GIF动态格式，方便与好友分享在电脑上发生的各种趣事。除此之外，屏幕录制软件的用途还有很多，比如你想远程操控菜鸟的电脑为他解决问题，或者推荐给朋友一款不错的软件，都可以将一张带有操作记录的GIF图片发送给他们，胜过你在电话中的千言万语。

软件运行后会出现一个中间透明的窗口，调整它的大小让其覆盖到接下来需要操作演示的区域，调整完毕后点击“Record”选择文件保存位置，之后观察窗口下方的计时状态，随时准备录屏操作。



广播电台全收录——AbroadRadio V3.0

□**大小：**1.9MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.abroadradio.net/

“AbroadRadio”是笔者前几期推荐的一款在线广播电台收听软件，近期开发者推出了全新的3.0版本，最大的亮点是新增了1000多家国内电台，几乎覆盖了所有省份的广播节目。全部电台数量达到了7431个，支持200多个国家近10种语言。此外新版还为部分电台增加了微博与网址访问链接，用户可以随时将自己喜爱的节目与朋友分享。

AbroadRadio的另一个用途就是可以作为外语学习辅助软件，内置的CNN、BBC、KBS、VOA、TBS等知名电台，都是练习外语听力的绝佳选择。再配合实用贴心的定时播放与录音功能，定会让你的语言水平飞速进步。

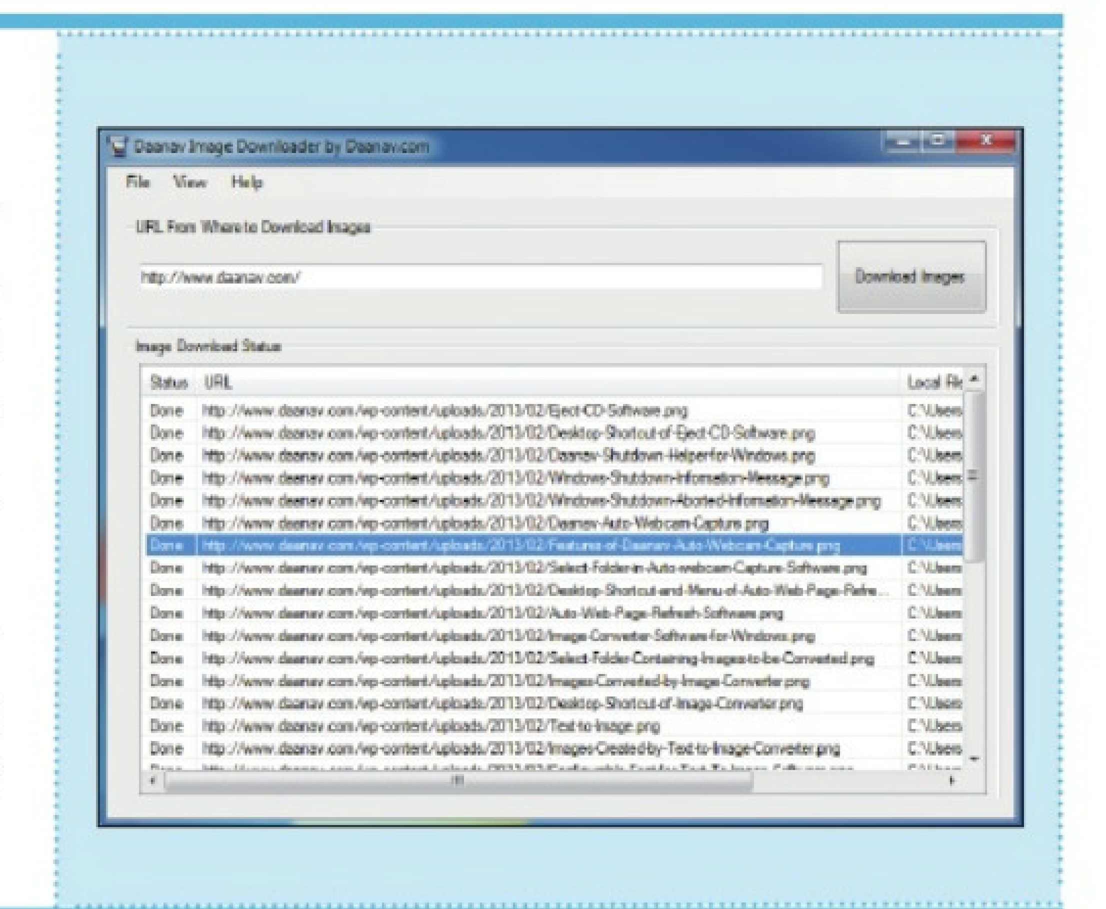
下载网页上全部图片——Daanav Image Downloader

□**大小：**418kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://download.cnet.com/Daanav-Image-Downloader/3000-2071_4-75876777.html

笔者在上网逛论坛时，经常会遇到“多图杀猫”的图片贴。想要把其中所有好看的图片保存下来，可是一件既花费精力又浪费时间的事情。除了逐张右键另存为以外，还有一个巧妙的方法是直接将整个网页保存为“带图片的HTML文件”，之后再去相应的文件夹筛选即可。

“Daanav Image Downloader”可以将上述操作变得更加方便一些，首先输入想要批量下载图片的网址并点击“Download”，之后选择文件保存路径，程序就会分析网页内容并开始自动下载。该软件支持JPG、PNG、GIF、BMP等几乎所有图片格式。



极简风格音乐播放器——Boom

□**大小：**2.2MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://perkele.cc/software/boom

可能很少有读者听说“Boom”播放器，但提到它的作者Peter Pawlowski的另外一个作品“foobar2000”，相信知道的人不少。Boom与foobar2000相比在风格上正好相反，是一款极为朴素的简单音乐播放器，甚至你会认为它的界面简陋至极，并且深深怀疑有谁会去用它呢……

对于那些不想折腾各种音效插件的用户来说，Boom播放器肯定是最合适不过的选择。它无须安装，下载即用，支持各种流行的音乐格式，包括MP3、OGG、FLAC、WAV、WMA等。此外文件导航功能还允许通过音乐类型、艺人、专辑等快捷方式迅速找到想要听的音乐。

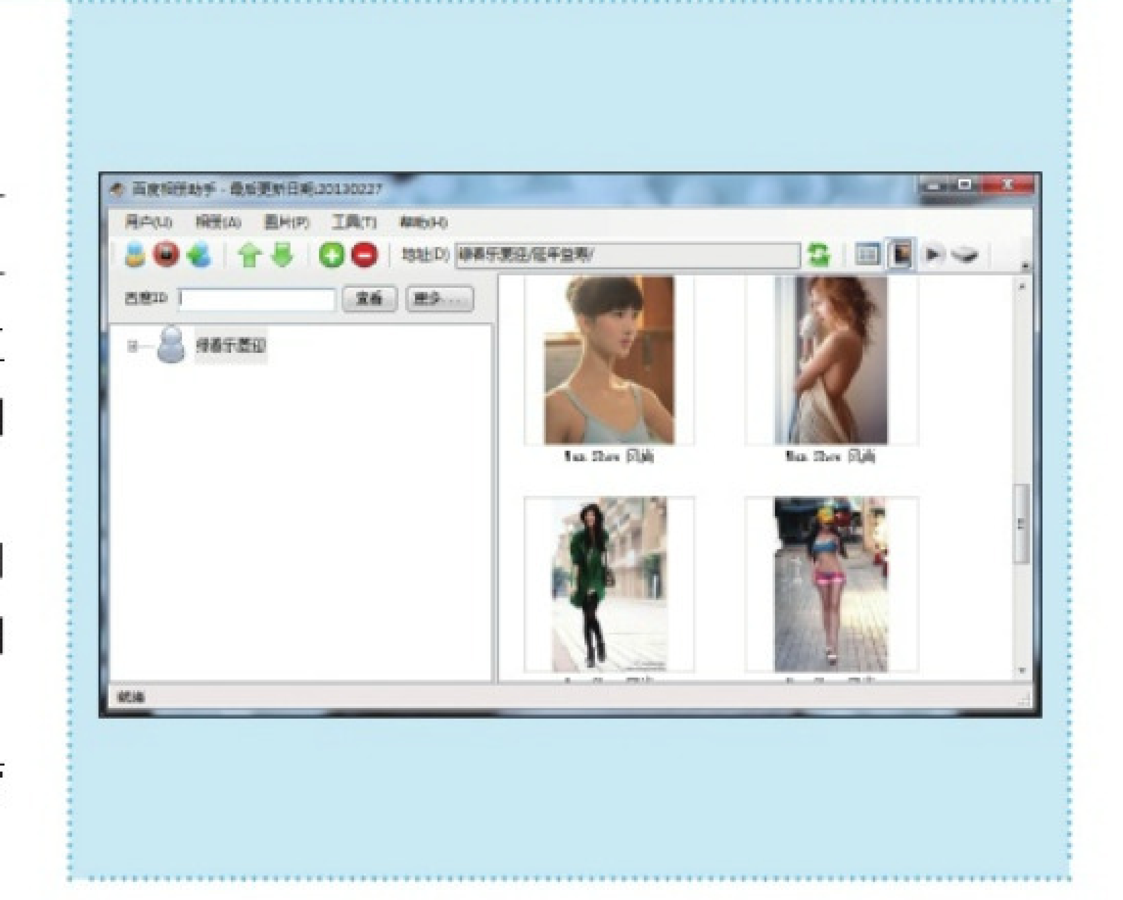
百度相册助手——BaiduAlbum

□**大小：**278kB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.loopc.com/showtopic-1.aspx

顾名思义，“BaiduAlbum”是一款专门针对百度相册的辅助下载工具，它可以对任何相册中的公开照片进行批量下载，或者备份到其他相册，还可以实现本地图片的批量上传。

下载公开相册时无须登陆账户，只要在“百度ID”文字框中输入用户名称并点击“查看”按钮，就可以获取此人的相册列表。点击每个相册可以在右边窗口查看图片预览，可以对相册直接右击下载全部内容，也可以挑选单张图片下载。值得一提的是还可以把该软件当成网络U盘管理工具，利用相册空间存放各种文件，而且不限大小和格式。





行车辅助外设“Automatic”最近卖火了！这个小装置可以与车辆的数据端口相连，自动获取车载诊断系统数据，之后通过蓝牙将信息发送到智能手机上，用户就能实时获知该车辆的具体行驶状况。比如可以查看自己的开车习惯和系统评分，还包括详细的油耗、刹车次数等；遇到车祸或事故时，可以控制手机自动拨打救援电话，并给重要的联系人发送短信。其他功能还具备自动分析引擎报错信息，寻找附近的修理厂尽快维修。科技正在逐步改变着我们的生活！

■辽宁 马卡

PDF轻松改——PDF Forms



□大小：16.7MB □下载：http://126.am/PDFForms

PDF文档格式与微软Office系列相比，其最大的优势在于出色的通用性，它可以原封不动地把源文档中的字体、格式、图像和图形等内容保存下来，一次制作后在任何系统上都能保持一致的阅读和打印效果。

如果经常要与PDF文档打交道，那么这款名为“PDF Forms”的工具能让你在iPhone上实现复杂的编辑工作。软件支持使用iFiles等文件管理工具打开PDF或从Dropbox直接导入，编辑界面下方是签名、添加文字、高亮字体等功能，选中之后再点击文档中的相应内容就能轻松编辑。修改完成后，还可以使用内置的压缩工具打包成ZIP文档，通过Email发送。

点评：PDF Forms价格不菲，建议限时免费时收入囊中以备不时之需。



签名与文档管理功能都很实用

趣味卡通化——ToonMatic

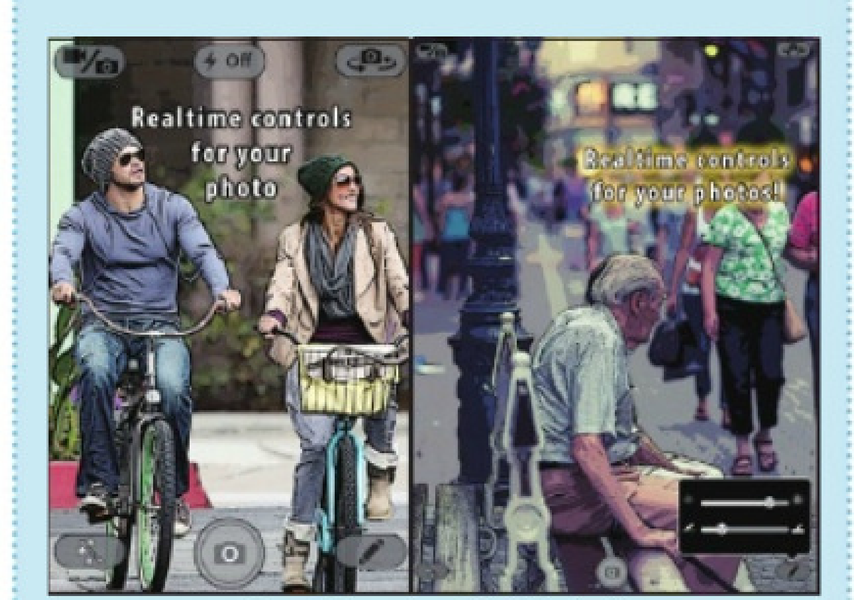


□大小：7.4MB □下载：http://126.am/ToonMatic

卡通滤镜之所以经久不衰，原因就在于好玩又有童趣，市面上主流的拍照软件几乎都带有类似的特效，而且美化效果普遍令人满意。

这款专注于卡通滤镜的“ToonMatic”就属于上乘之作，它可以让照片和视频变成卡通效果，还提供了丰富的调节选项，并支持实时预览功能。使用时在取景画面中单击为对焦，长按为测光并锁定曝光，单击左下角的卡通滤镜切换按钮，并滑动右下角的滑块可调整滤镜参数，方便用户在不同光照条件下改变美化效果。

点评：ToonMatic拥有详细的参数调节功能，具有一定的可玩性。



让照片具有别样的味道

免费学语言——Duolingo

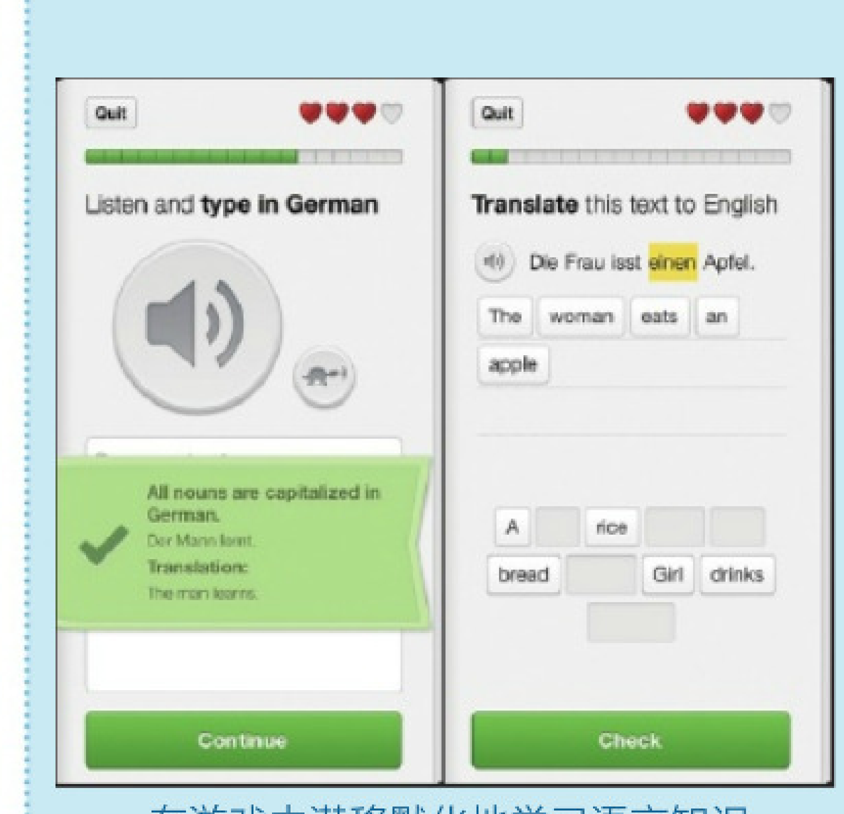


□大小：33.4MB □下载：http://126.am/Duolingo

如果你的英语基础不错又有大量业余时间，不妨趁年轻再学一门语言，不管是日后找工作还是出国都是好处多多。相对英语而言，意大利语、德语、法语等小语种的学习资源较少，培训机构的收费标准更是让人望而却步，好在“Duolingo”这款语言学习应用可以帮你开个好头。

该软件的学习模式简单高效，选择一门语言后会进入“闯关模式”，用户将从基础开始逐步完成日常对话、生活物品等关卡的学习，每个部分又包括单词的认读、拼写等考核。到达一定水平后会有相应的测试，通过后就会进入下一个学习阶段。此外你还可以邀请朋友一起学习，共同提高。

点评：该软件的图片记忆法直接有效，不过由于基础内容较少，笔者建议还是要配合专业教材进行学习。



在游戏中潜移默化地学习语言知识

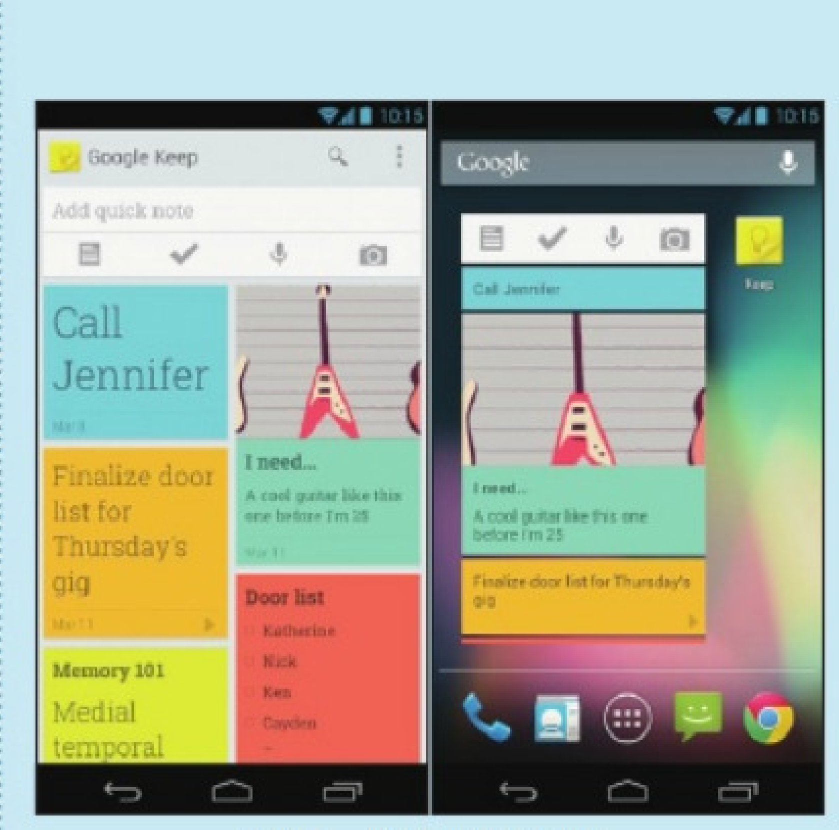
随时记录——Google Keep

□大小：1.5MB □下载：http://126.am/GKeep

今年3月，谷歌公司推出了一款全新的云笔记类服务——Google Keep，在功能上与EverNote类似，不过前者最大的优势在于支持使用Google账户登陆，从而可以将全部资料同步到云端以及其他Android设备上。

Google Keep支持4种记录方式——文字、清单、语音和图片。文字类记事适合简单速记，字体比较大，在列表中最显眼；语音方式适合在打字不便的情况下使用；清单和图片记事方式可以让内容更为直观、有条理。此外根据事件的重要性还可以设置不同背景色，便签的颜色也会随之改变。已经添加好的内容会工整地排列在主界面上，看上去就像是五颜六色的便签贴在墙上一样。用户界面分为单列和多列两种显示方式，可根据喜好使用“Menu”键更改。Google Keep还配有小挂件以便添加到桌面上，日常记录消息或查看事件都会更方便。

点评：考虑到Google在不久前宣布关闭Google Reader，很多老用户被无情抛弃，你还能信任这家公司的产品么？走着瞧吧！



贴纸一样的便签风格

健康减肥——瘦瘦



□大小：5.8MB □下载：http://126.am/shoushou

肥胖不仅会影响外在美，严重的话还会导致各种疾病。或许你已经不止一次尝试过减肥，但最终都因为各种原因半途而废。现在又到了适合减肥的季节，为什么不请个免费的手机健身教练助你一臂之力呢？

“瘦瘦”这款瘦身软件绝不是简单粗暴地减少你的进食量，而是倡导健康减肥方法。首次运行时会搜集用户基本资料，试图找出肥胖的关键原因，所以要尽量根据自己的情况勾选相应选项，才能体现出真实的生活习惯，比如“爱吃巧克力”“吃饭不规律”“日常的活动量很少”等。信息搜集完毕后，软件会针对其中存在的问题，提供一些生活习惯方面的建议。将结果拖拽到最后就会看到“帮我指定减肥方案”，输入计划减肥时间后，程序就会根据所有信息提供减肥食谱与运动建议，即科学又人性化。

点评：减肥这个事情真是不好说，如果你身边正好有朋友正在减肥，可以推荐给他/她用来参考，起码比吃减肥药要靠谱吧……



改变生活习惯是减肥的第一步

分析颜色——Real Colors

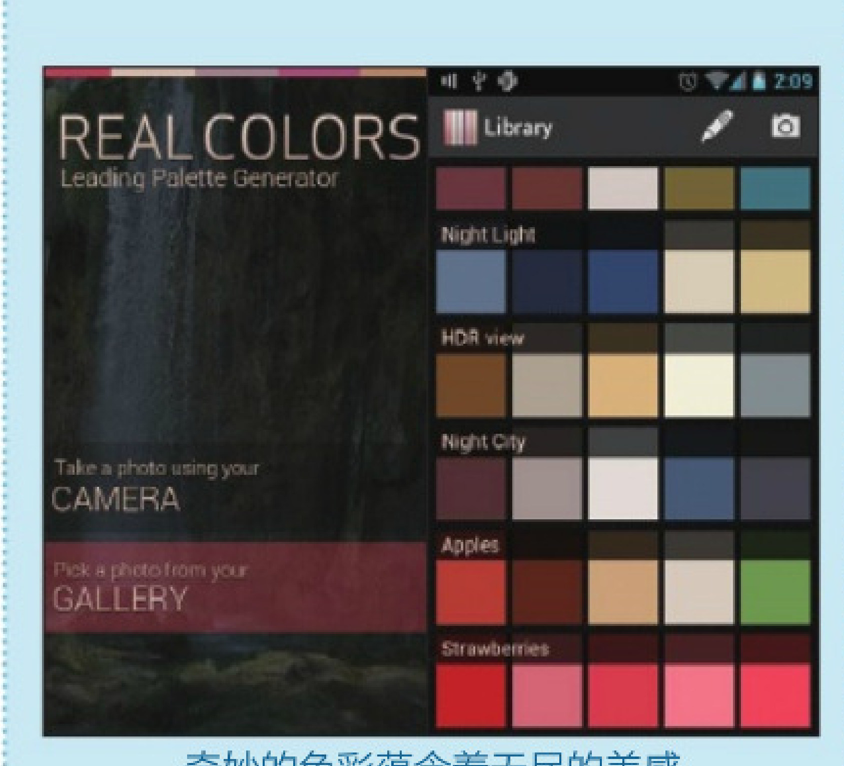


□大小：8.5MB □下载：http://126.am/RealColors

这是一款神奇的软件，设计师可以用它获取图片中任意色彩的相关数值，避免显示器偏色造成的误差；普通用户也可以随手拍下喜欢的颜色，在搭配服装或者粉刷墙壁时制造灵感——这就是“Real Colors Pro”。

软件的原理很简单，用户拍照或导入图片后，程序会计算颜色的光谱，从而分析出这种颜色的详细信息。软件有HSB和RGB两种显示方式，可以在“EDIT”菜单下进行微调，或使用内置的分享功能将颜色信息通过Email等方式发送出去。此外它还能把获得的颜色做成壁纸，独一无二的色彩搭配会让你的桌面个性十足！

点评：虽然这是一款比较小众的工具，但只要细心观察生活，就会找到很多发挥其作用的地方。



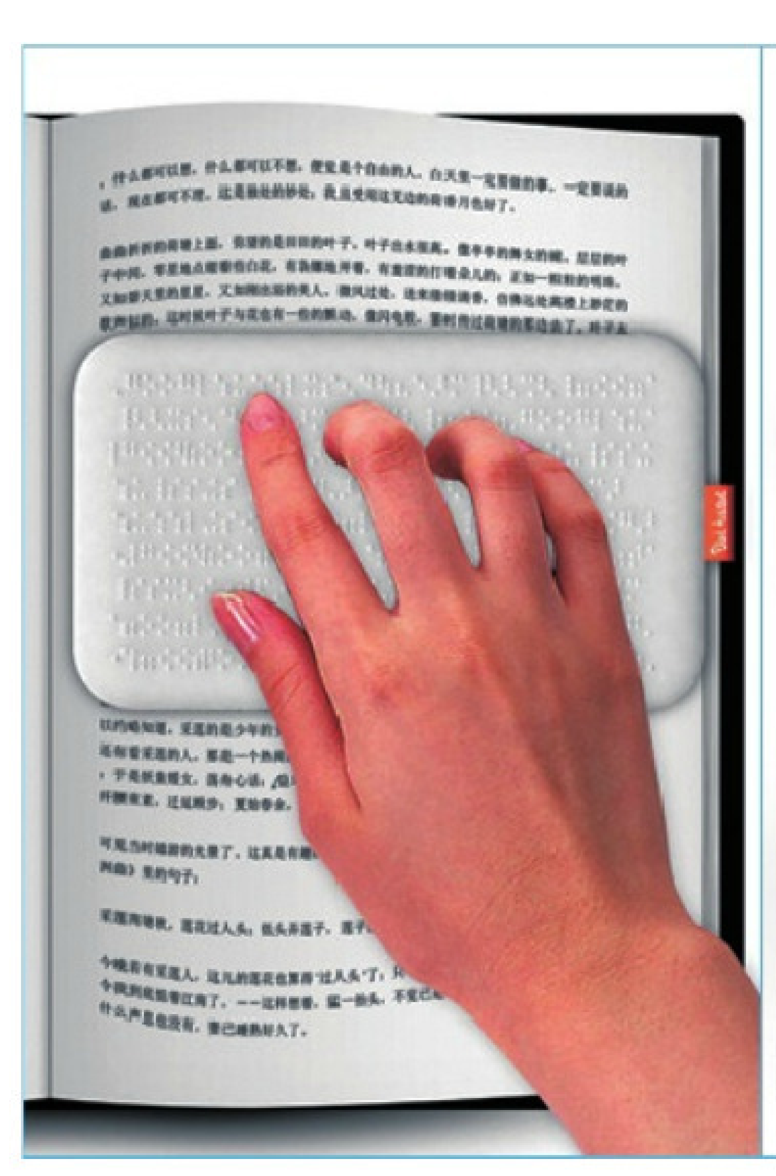
奇妙的色彩蕴含着无尽的美感

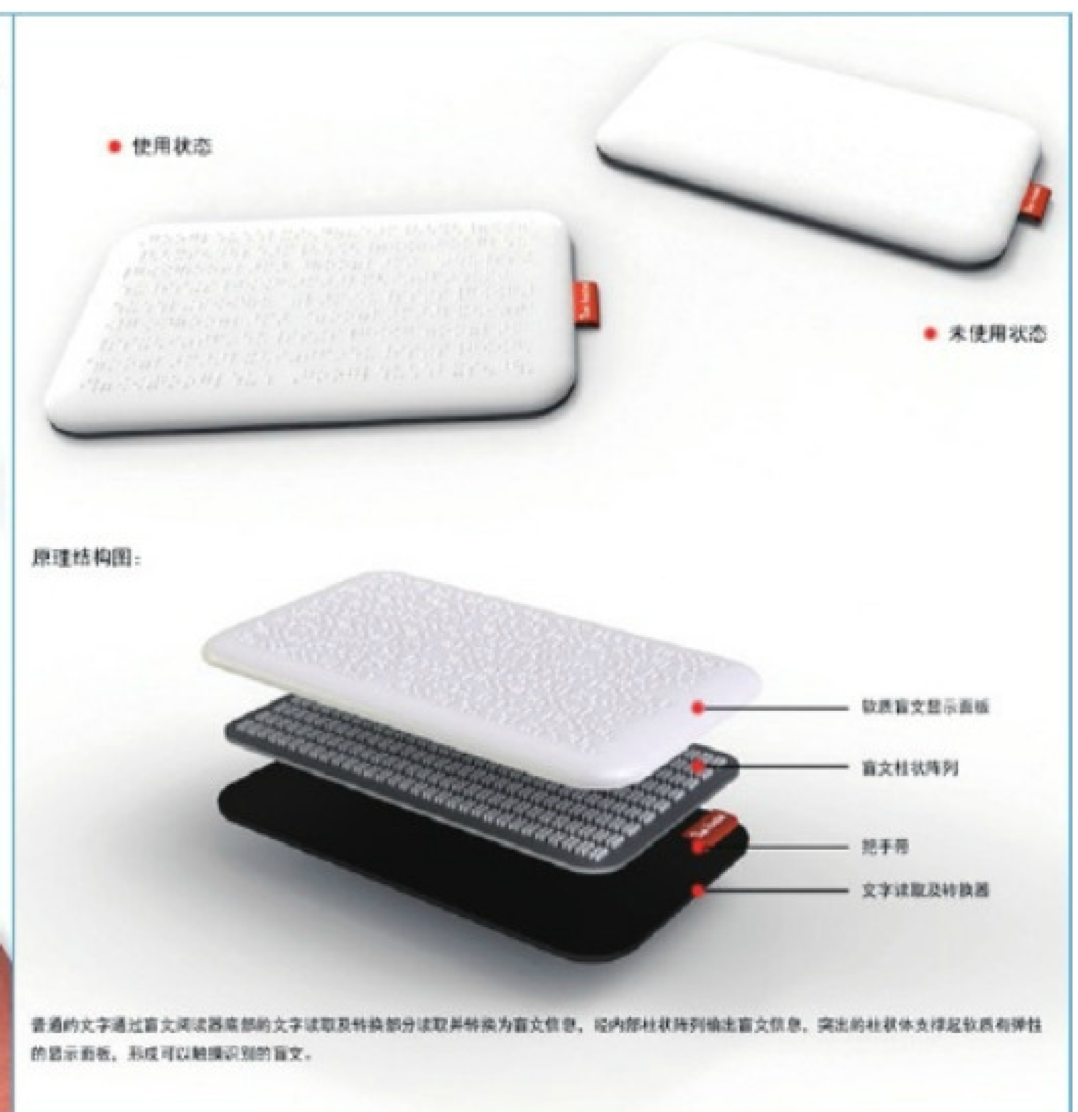
数码产品的外形设计总是走向两个极端，足够的迷你和足够的庞大，在关注过越来越大的手机后，我们今天来看一看一些迷你的小玩意儿和有趣的概念产品吧。

■北京 小脸

盲人电子阅读器

设计师Jia Mengyin和Bao Haimo日前公布了一款面向盲人群体的电子阅读器（Reader for The Blind）创意产品。这款电子阅读器由扫描装置和显示装置组成，它能够扫描书本上的文字，再通过处理器将文字转化为盲文进行显示。目前这款产品还处于初期创意阶段，如果能正式量产的话，想必能够解决盲人群体阅读载体匮乏的现状。











超迷你红外夜视相机

如果你现在囊中羞涩买不起单反，而又觉得手机拍照已经无法满足要求的话，笔者向你推荐这款来自日本的CHOBi CAM Pro 3迷你相机，因为它性能够强、外形够拉风，而且很便宜。这款相机的体积虽然只有一张SD卡大小，但性能却一点不差，能够拍摄最大1100万像素照片以及1080P全高清视频，而且还具备红外夜视功能。内置锂电池，充电一次能持续拍摄120分钟。CHOBi CAM Pro 3已经在日本购物网站上发售，售价4980日元，约合人民币300多元！





全球最小移动电源

多大容量的移动电源才会让人满意？Devotec Industries公司会告诉你，再大的容量都不如在紧急时刻能提供一分钟通话时间，于是这款最小移动电源的创意设计应运而生。这款移动电源称为Fuel，被设计为油桶造型，仅为一枚硬币大小的它足够便携，可以方便地挂在手机或钥匙上随身携带。据官方称，Fuel在满电的状态下可以为手机提供20～30分钟的电力供应，在手机没电又急需联系时应该已经足够了。

创意无绳电话




虽然座机在中国家庭中的使用率已经不高了，但如果你看过这款无绳电话的设计，一定会想把它收藏于家中的。这款名为Eclipse（日蚀）的DECT无绳家庭电话采用极具科幻色彩的环形设计，不仅具备实用价值，作为家中的装饰品也毫无违和感。不过可惜的是，Eclipse还处于概念阶段，没有量产计划。

家居概念电视

也许你已经受不了各种智能电视的复杂设计，想返璞归真体验最纯粹的电视体验，那么这款Homedia TV的概念电视应该能够满足你的需求。这款创意电视的亮点在外观设计，用靓丽的编织面料做外壳，辅以木制底座，打造极具亲和力的家居风格。至于功能，看电视肯定没问题，其他的嘛，谁在乎呢……




笔记本触摸板数字键盘




对用惯了台式机键盘的朋友来说，在笔记本上输入数字无疑是件很别扭的事，所以两位中国设计师就有了为触摸板增加数字键盘的创意。这项创意是由数字薄膜贴纸和软件组成，只要将薄膜贴在笔记本触摸板，再通过alt+X的组合键就能开启和关闭数字输入功能。

卷筒式iPhone插头

这款名为TLYT的创意充插头内置了iPhone充电接头以及一个USB接口，通过独特的收缩卷筒式设计可将iPhone充电器收纳至插头内，不过目前这款插头仅能为32pin Dock的老苹果设备充电，如果能升级到最新的lighting接口，其体积想必会更加小巧。




头牌新闻

微软Surface Pro中文版和专业版正式登陆中国市场

■本刊记者 魔之左手

4月2日微软公司宣布，微软Surface中文版和Surface专业版（Surface Pro）正式登陆中国市场，消费者可以通过多种线上及线下零售渠道购买这几款产品及其周边配件。Surface专业版是专为Windows 8专业版用户设计的舞台，在具备平板电脑便携特性的同时，还为用户提供了更强劲的性能和完整的PC体验。



微软公司副总裁、微软大中华区首席运营官费高敦演讲

微软推出的Surface专业版（128G）预装Windows 8 专业版（多语言），并提供Office 365家庭高级版一个月免费试用。同时，为了满足中国消费者的需求，微软特别向中国市场推出了Surface中文版（64G和128G），预装微软Windows 8（简体中文）和Office 2013家庭和学生版。P

硬件店

NVIDIA推出全新移动显卡及高性价比桌面产品



近期NVIDIA推出了全新移动显示芯片GeForce GT 700M系列，以及面向千元级市场的桌面显示芯片GeForce GTX 650 Ti BOOST。新GeForce GT 700M系列有720M、735M、740M、750M等型号，拥有NVIDIA Optimus自动节电技术、GeForce Experience自动游戏配置功能、NVIDIA GPU Boost 2.0自动优化性能技术，可支持更多的游戏大作，并拥有更好的能效比。

GTX 650 Ti BOOST基于Kepler架构，配有768个CUDA核心，192位显存位宽，有2GB和 1GB两种显存配置可供选择，预计售价分别为 1249 和 1099元人民币。其性能高于GeForce GTX 650 Ti，并包含了一些高端特性，支持GPU Boost（动态频率调整）、SLI多显卡并联技术，以及PhysX物理效果引擎。

诺基亚发布Lumia 520及720



3月26日诺基亚的Lumia 520和Lumia 720正式与中国消费者见面，它们实现了低价位与高性能的完美结合，进一步拓展了诺基亚智能手机产品线。两款产品将分别推出中国移动（TD-SCDMA）定制版本诺基亚520T/720T和中国联通（WCDMA）定制版本诺基亚520/720。

诺基亚Lumia 520配备4英寸超敏感触控屏，即使戴着手套或用指甲等硬物也能操控自如。500万像素自动对焦摄像头，带有趣味滤镜和全景照相功能，还可通过动态图片为静止的图像增加动感，或用智能拍摄捕捉最好的面部表情，甚至在画面中将人物移除。诺基亚Lumia 720外形轻薄，可更换无线充电外壳。其影像表现更加出色，F/1.9的光圈不论白天黑夜，都可实现明亮、清晰的拍摄效果。诺基亚Lumia 520以及诺基亚Lumia 720各有5种颜色可选，售价分别为人民币1299元和2499元。

华硕GTX650Ti BOOST游戏显卡上市



华硕近期发布了千元级悍将GTX650TIB-DC2OC-2GD5游戏显卡，凭借高于公版的核心频率、DirectCU热管直触式散热技术以及超合金数字供电设计，提供了强悍的性能，以满足目前的显卡市场和游戏玩家的需求。这款显卡采用GeForce GTX650Ti BOOST核心，核心动态加速频率为1085MHz，搭配2GB GDDR5的显存，显存频率6008MHz，显存位宽192Bit。它为用户提供了2个DVI接口、1个DP接口，1个HDMI接口，方便玩家外接各种显示设备。

头牌新闻

UC推出iOS平台首个支持WebGL的浏览器

■本刊记者 世界



UC优视公司产品总裁何小鹏发表演讲

近日，全球移动互联网软件技术以及应用服务提供商UC优视在北京召开发布会，正式发布公司Pad战略以及iPad、WinPad、aPad等3种不同平台的UC浏览器。

UC HD 2.0 for iPad是iOS平台首个支持WebGL绘图标准的浏览器，可将浏览画面中的3D图形加速和动画性能提升3倍，在New iPad和iPad4上达到30帧的成绩。此外，本次发布的Pad发展战略包括5个部分。1.极速：在没有云加速的情况下，打开纯文本网页和复杂网页时，新版UC浏览器平均速度要比Safari 6快400到500毫秒；2.交互：UC浏览器独创了双指手势控制页面新建、关闭、窗口切换，单指手势控制页面前进后退等全新的交互方式；3.跨网络：除了让WiFi的上网体验更佳之外，在没有网络的情况下依旧可以离线阅读；4.跨屏幕：未来UC很快会通过云同步，将包括书签、标签、当前浏览页面等信息同步到用户的移动设备上；5.全球化：UC浏览器iPad版是一款国际化产品，将在印度、北美等地同时发布。

索尼移动布局智能新方向

为满足用户对移动智能设备周边的新需求，索尼移动启动了相关的产品部署，宣布以智能手表领衔的3款智能手机配件即将在中国大陆上市。智能手表SmartWatch MN2设计精美，以多彩皮质腕带搭配精致触控屏。它不仅可以像普通手表一样佩戴，还可以通过蓝牙与Android智能手机进行互联，阅读短信、邮件，查看日程、天气。此外，它还能够管理通话和音乐文件，支持对人人网、新浪微博的直接查看。

另外两款配件分别是Smart Wireless Headset pro MW1高端蓝牙立体声耳机和Stereo Bluetooth Headset SBH20多彩蓝牙耳机。其中MW1可通过自带屏幕阅读短信、查看日历提醒、浏览来电显示，更可单独作为MP3和收音机使用，耳机最大支持32GB存储卡。SBH20则是一款具有黑、白、橙、粉、绿五种颜色的多彩立体声蓝牙耳机，用户可通过索尼One-touch触刷功能轻松连接手机播放音乐。



软件圈

2013年欧朋在华用户将达2.5亿

欧朋浏览器CEO宋麟于近日表示，欧朋在2013年的最低目标是实现1.5亿累积用户增长。到今年年底，欧朋累积用户总量将达2.5亿。2012年12月，凭借累计用户数1亿的成绩，欧朋顺利跨入国内手机浏览器亿级阵营，稳占市场前三甲的地位。宋麟表示，凭借核心技术、个性化产品、平台化发展三大优势，欧朋对未来的发展和竞争充满了信心。



有道词典用户量突破3亿

2013年3月27日，网易有道CEO周枫通过微博宣布，有道词典用户量已突破3亿大关，月活跃用户超过5000万。



Firefox 20新增独立窗口隐私浏览模式

最新版Firefox 20对隐私浏览模式进行了全面升级，桌面版可以无需关闭或是改变当前浏览页面，就同时打开一个新的隐私浏览窗口。同时，最新版Firefox for Android也允许用户在当前浏览过程中打开一个新的隐私浏览标签，并且可以于同一个浏览进程中，在隐私和标准标签间随意切换。

晶合快评

“学以致用”

■晶合实验室 Enigma

众所周知，来自德国的Avira AntiVir素来以体积小巧、功能实用、设置简单、查杀效果优异且存在某些官方许可的免费版本——最后一点非常重要——而受到了广大用户的青睐，在国内自然也不例外。毕竟，免费的馅饼肯定人见人爱，更何况这馅饼的品质还占据了“毒德大学”这句互联网四字真言当中最显赫的字眼。总而言之，高举“免费好用”大旗的“小红伞”（Avira AntiVir的昵称，取自该软件图标）在国内可谓拥趸无数，众多“伞兵”（“小红伞”用户的自称）天天顶着“不要钱”的正宗德味保护伞高枕无忧地在互联网上拉帮结伙，东游西逛，感觉十分良好。

然而，根据墨菲定律第一条规则的结论，这个世界上一旦产生了“看上去很美”的存在，那么或早或晚必然会出现某些“意外的不可抗力因素”来把这些理想化的产物打翻，Avira AntiVir也不例外：从一般国内用户的实际体验来看，除了一项附加功能之外，“小红伞”的基本素质是相当出色的——然而，对于一款杀毒软件来说，那项短板功能恰恰是不可或缺的：没错，我指的就是“在线升级”这项服务。出于某种不宜详述的原因，无论是病毒库升级还是引擎程序版本更新，但凡是由Avira AntiVir直接与国外服务器发起连接的在线升级，隔三差五总会出现五花八门的各种错误导致更新失败，直叫国内广大“伞兵”叫苦不迭。



文艺小壮汉Enigma

作为一名票友性质的“伞兵”，不久前，这种“虽属随机现象但早晚必然发生”的事故终于降临到了我的头上。好吧，兵来将挡，水来土掩，上网一番搜索之后，解决方案与尝试结果如下：

1.设置网络代理直连Avira官方服务器进行升级——好主意，除了完全无法连接、不给MD5校检错误留下任何机会之外，这个方案可谓多快好省的典范；

2.用Avira官方提供的手动更新工具下载组件升级——好主意，除了让MD5校检错误卷土重来之外基本上没有任何收获；

3.升级失败是互联网服务提供商的问题，更换ISP即可——太棒了，真是一劳永逸的好主意——除了需要为这份免费馅饼再付一笔客观的费用之外，这个方案可谓完美无缺。

思考了五分钟之后，看看机箱背后的无线网卡，足以让问题迎刃而解的方法水落石出。

猜猜看，我的选择会是哪个方案？

4.启动手机的便携式Wifi热点功能，开启移动网络，然后在台式机上搜索这个无线网络新接口，确认并连接之后，PC端ISP顺利切换为中国移动——下载更新，一切正常。

必须指出，尽管基本思路与前面的“方案3”如出一辙，但实际的操作步骤在网上并没有现成的答案。之所以我想到这个折中方案，根源就在于“特别策划”栏目曾经用大篇幅介绍过“便携式设备无线上网共享”相关的主题。作为该专题最早的读者与编辑之一，那篇文章曾经给我留下过非常深刻的印象。因此，当我再次遇到了“无线上网解决方案”相关的问题时，思路立刻就有了明确的方向。

换个角度来想，如果没有通过这种方式全面完整地接触领教过相关的内容，那么我还可以在第一时间内找出解决方案吗？答案可能是否定的。我当然不会否认海纳百川的互联网肯定会在某个角落存在这种“用手机热点代替固定ISP”的点子，但我同样不会否认相比于缺乏条理与权威性的碎片化互联网信息，传统平媒那种有条不紊的内容更容易让阅读者对主题产生清晰明了的认识，从而将接触到的“信息”转化为能够“学以致用”的“技能”——这，或许正是平媒的优势所在。

不知不觉间，来到晶合实验室的时间已经入了第3年。直到今天，我依然时常可以听到“平媒与网媒相比到底优势何在”一类的问询，我的回答很简单：和内容更迭飞快的网媒相比，在“效率”方面平媒并无明显优势；然而，在这个信息爆炸的时代，这种传统信息媒体所扮演的角色，并不是事无巨细把信息统统纳入页面，再呈现给观众的收纳者，而是吹嘘炭火、将杂乱无章的信息筛选精炼，打造成合用器械的锻造者——这，才是现代平媒从业者最基本的行业守则。

倘若遗忘了这条原则，妄图用零散片面的内容和网媒竞争，那才是不折不扣的悲剧——无论平媒呈现的是140字以内的花边新闻、耸人听闻的公知论调还是纯属一家之言的意见领袖观点，最终都无法为读者笑纳——这种免费的信息在网上应有尽有，又何必掏钱去平媒上观赏呢？P

漫画作者：落琪



QQ空间3.5版正式发布 水印相机等三大亮点同步推出

4月2日，QQ空间手机客户端3.5安卓版本已正式发布，预计IOS版将在4月中旬上线。QQ空间3.5版本主要围绕移动场景下的优势以及用户对照片和视频等需求开发新的功能，于是，水印相机、视频说说、滤镜功能成为3.5版本的核心亮点。

水印相机，3.5版本的核心亮点



水印相机是3.5版本的核心亮点之一。水印相机是在用户分享的照片基础上印上地理位置、天气变化、PM2.5情况、实时时间等信息，以及有早安晚安等9种模板选择，满足用户在不同碎片化社交场景下，记录自己生活中的点点滴滴。

更新3.5版本后，在动态页面打开“+”这个按钮，然后点开“照片”就会出现水印相机，可以现拍照片，也可以用相册里面的照片，然后从9种模板里面选择最符合场景或心境的格式。

视频说说，QQ空间说说跨入“多媒体时代”

3.4版本发布过语言说说，3.5版本紧接着就是视频说说，视频说说分为两种，一种是普通的视频，可以发时长10分钟的内容，还有一种是水印视频，水印视频是会打上专属的水印和滤镜，内容可长达15秒，两种方式基本上满足用户碎片化时间的视频分享，也有媒体称QQ空间说说已经跨入了“多媒体”时代。

更新3.5版本后，同样是在动态页面打开“+”这个按钮，就能看到“视频”按钮，打卡视频后，可以实时拍摄视频，也可以从相册里已经拍摄好的视频里面挑选内容进行发布。如果选择水印视频，上传的视频也会被打上专属的水印，更加个性化，也能引起更多的好友围观。



滤镜，让你的照片更加有意境

滤镜越来越深受欢迎，QQ空间3.5版本推出12款滤镜功能，用户发布说说配图或者上传照片时都可以选择喜欢的滤镜模板。用户选择完要上传的相片之后，点击相片，就会弹出“设置滤镜”选择功能。目前滤镜提供了12种模式，据网友反馈，其中“一米阳光”和“老电视”两款滤镜功能最受欢迎。

除了上面介绍的三个功能，QQ空间3.5新版客户端在很多细节上都有做优化，如在权限里则新增“不看他动态”和“黑名单”设置，另外，对于黄钻用户来说，新版本黄钻用户会显示红名和黄钻标识的特权显示，尽显黄钻尊贵身份。P



扫描即可安装QQ空间客户端



腾讯开放平台《腾飞之役·创业季》火爆播出

由腾讯开放平台、深圳广电集团财经生活频道、儒风影视与经典科技联合打造的大型创业真人秀栏目《腾飞之役.创业季》已经火爆上演。深圳财经生活频道每周日21：20首播，腾讯视频、搜狐视频以及多家视频网站可在线收看。这档栏目共有60位应用开发者，十余位投资者和企业家担当嘉宾，这种全新的形式一经推出就已经引起了业界的极大反响。

重磅嘉宾让节目保质保量

《腾飞之役.创业季》不仅是互联网应用与电视媒体的首度合作，同时也是让开发者首次登上荧屏的大胆尝试。栏目当中十余位重磅嘉宾的参与绝对是一大亮点，创业导师：搜狗公司CEO王小川、金山网络CEO傅盛；评委团：百合网联合创始人慕岩、深圳经典科技CEO谢一锋、香港修身堂董事会主席张玉珊、上方网创始人兼首席执行官王紫上、经纬中国合伙人万浩基、启明创投合伙人童士豪、IDG资本副总裁连盟、香港国际金融集团CEO刘宾、松禾资本投资总监张春晖、腾讯产业共赢基金执行董事林海峰、腾讯投资并购部助理总经理陈少晖等多位知名人士均会在栏目中担当创业导师及评委嘉宾。

重量级的嘉宾到来不仅是节目的亮点，同时他们的出现也进一步保证了节目的高水准内容，对整个栏目的水平起到了提升作用。另一方面，成功的企业家以及投资者也会帮助开发者指明发展道路。例如在栏目中，对于即便已经拥有超高人气的抄袭类应用多数评委也会一击毙命；对于个人开发的超小原创应用评委则会给予鼓励，并且提出改正方向，助力开发者盈利。这种现场面对面交流更直接、更亲近的方式将大幅提升开发者在创业路上行进的速度，帮助开发者快速进入正轨，实现自己的梦想。

应用背后的开发者首登荧屏

那一款款精品的应用背后究竟是什么样的开发者？在您想象当中无论是深度眼镜的技术宅男、西装革履的企业白领、IT界地位显赫的大佬，甚至您想象不到的20出头单身美女、大学尚未毕业的俊朗学生等等都将一一呈现，而他们也将会把那些精彩应用背后的故事讲述出来，让大家认识到一款应用背后更精彩的内容。

对于开发者本身而言，这也是一次极佳的推广机会，能够让自己的团队、应用以一种全新的角度展现在用户面前，让他们更真实，而不仅仅是一台冰冷的电脑。在采访中从一位开发者了解到：“能够在电视节目当中对我们团队以及应用进行推广真的是没有想过，这太让人兴奋了！”，并且不少开发者表示非常希望能够有这样的机会展现自我。

在这档栏目当中，开发者们将会面对可以秒杀梦想的“电梯时间”、直面各路大腕评委、获得与名人导师引荐机会等诸多挑战与机遇。甚至还有开发者与嘉宾现场飙歌、跳江南Style等即兴表演，让观众彻底了解到开发者的“另一面”。

借势第三媒体打造全新栏目

虽然近年作为新兴第四媒体的互联网行业发展速度非常迅猛，但作为传统第三媒体的电视广播同样也在不断创新，两者都保持着极高的发展步调，互不相让也互不相干。但此次由深圳财经生活频道、儒风影视、腾讯开放平台、经典科技共同打造的《腾飞之役.创业季》栏目正是将这两者的优势进行整合，让互联网行业与电视媒体优势互补，为开发者提供一个全新的展现舞台。

《腾飞之役.创业季》无论对于互联网行业还是传统电视媒体都是一种全新的模式，它既拥有互联网行业的创新思维又融聚了电视媒体的广阔覆盖率，以更多维度展现腾讯开放平台应用创新大赛的热点内容。同时，腾讯开放平台与合作伙伴的这一创举也让互联网行业的发展进入了一个全新的高度。

《腾飞之役》展翅行飞

全新的跨界推广模式也让神秘的开发者从应用的背后走了出来，不仅能够在电视节目当中一展个人风采，同时也为开发者提供了一个更好的接触“成功”的机会。这也将成为国内开放平台一次最大胆的革新——整合第三媒体与第四媒体的优势互补，带领整个互联网行业向前迈进一大步。如果说腾讯开放平台对开发者的帮助，是为开发者提供了一个巨大的舞台，那么《腾飞之役.创业季》则是为开发者插上了翅膀，帮助开发者更快地起航。



■重磅嘉宾阵容

盛大游戏 九陰真經 李连杰出席网游决赛 颁发百万巨奖

2013年3月29日至30日，由蜗牛所举办的《九阴真经》武林大会世界总决赛在蜗牛上海艺术中心抱拳开赛，来自全球各地的千余名武侠网游爱好者齐聚上海，上演了现实版的“华山论剑”，为争夺“武功天下第一”的称号以及高达百万元人民币的巨额奖金而一决高下。同时，现场还邀请到了世界著名的功夫巨星、《九阴真经》产品全球代言人李连杰出席了此次活动，并为最终的冠军亲自授予高达百万元人民币的单项巨奖。

《九阴真经》武林大会群雄相会，圆满收官

《九阴真经》武林大会是由蜗牛公司所举办的一项游戏内比武活动。整个赛事跨越了2012年及2013年整个年度，利用《九阴真经》这个平台，全球的武术爱好者得以同场竞技，降龙十八掌、打狗棍法、太极拳等中国人如数家珍的绝世武学悉数登场，上演了虚拟世界中的武林巅峰对决。玩家不仅体验到了过关斩将、挑战自我的乐趣，更重要的是，本次赛事还激发了国人对武侠精神的新一轮追捧。

而本次在上海举行的是武林大会的世界总决赛。来自中国大陆、香港、台湾、东南亚、欧洲、北美等地的武侠爱好者一路过关斩将，最终会师决赛。获得全球总冠军的选手不仅将赢得武林至尊的荣誉，更将赢得高达百万人民币的巨额冠军奖金。这无疑是中华武学在虚拟世界中的最顶级赛事。连功夫皇帝李连杰也欣然接受邀请，决定亲临现场见证这一历史时刻。

在经过现场分组抽签后，147名海内外选手捉对厮杀，以积分淘汰赛的方式先行决出八强选手。随后这八位“高手中的高手”则采用国际同类赛事通行的“双败制”，决出最终的冠亚季军。最终来自中国的选手秦鬼一路过关斩将，摘得武林大会世界总冠军桂冠，同时也为自己赢得了100万元人民币巨奖。

玩物并不丧志，九阴武林大会为电子竞技正名

“玩物丧志”被用来形容一个人痴迷于玩乐而逐渐丧失斗志。随着网络游戏越来越多地走进我们的生活，人们说这番话的矛头也常常指向网络游戏。不过近日一款名叫《九阴真经》的游戏却稍稍改变了人们对游戏的看法。它所举办武林大会史无前例地为最终的获胜者设置了高达100万人民币的超高奖金让人为之心动。

近年来电子竞技的快速发展加之国家将电竞列为第78项体育运动，让我们先后对一些国际知名的游戏赛事有了认知，例如WCG、ESWC、MLG等。随着这些赛事的进入，为我们呈现出有别于体育竞技的另一种竞技之美。而本次《九阴真经》武林大会也正是这样的一个赛事。一款以中国传统的武侠故事为背景的网络游戏。在《九阴真经》的世界里，玩家不仅可以通过游戏内虚实架招多端的变换，多样化的武学，公平的赛制，领略到武侠电竞所带来的无穷魅力，还可以体验真实的快意恩仇、行侠仗义的江湖生活，还能结交许多志同道合的朋友。可以说，在如今这个人和人越来越陌生的年代，《九阴真经》们所宣扬的侠义精神，的确不啻为社会的一个正能量，不再是玩物丧志的罪魁祸首。

以身作则，传递武术文化，支持武术入奥

同时，蜗牛对武侠文化的传播也并非停留在虚拟世界中。早在去年8月8日《九阴真经》公测当天，蜗牛就在伦敦奥运会的Wood Wharf广场上演了一幕轰动之举：蜗牛总裁石海和百名身着统一服装的武者一道，为全世界的观众献上了一场精彩绝伦的武术表演，进而掀起了声势浩大的、名为“武动全球”的武术入奥助威活动。那一刻，世界的目光投向了中国武术，也投向了《九阴真经》所承载的中华武侠文化。

蜗牛以实际行动支持了武术入奥。而随后传来的消息也令人颇为振奋——国际奥委会已宣布武术将被首次正式列为备选项目，而获得申请入奥的陈述资格。武术将和其他七个项目竞争入选2020年奥运会的最后一个名额。有消息称，已有177个国际奥委会会员单位表示支持中国武术进入2020年奥运会。在全部八个备选项目中，武术可谓是呼声最大的一个。可见，武术入奥已进入实际阶段，而包括蜗牛总裁石海在内的千万中国人定会为之欢欣鼓舞。

《九阴真经》武林大会已经圆满收官，“武功天下第一”的荣誉以及百万人民币的巨额奖金也已被收入囊中。虽然只是一项虚拟赛事，但它所传递出的武侠精神，却不会只停留在虚拟世界中。正如最终获得总冠军的选手在接受采访时所说，我们要更加积极的帮助身边需要帮助的人，将武侠精神传递到现实中的每一个角落。而我们也欣喜的看到，有越来越多的外国人也逐渐了解并喜欢上武侠等中国传统文化。在好莱坞文化大行其道的背景下，这一点显得尤为可贵。



■李连杰现场为冠军颁发百万奖金



■李连杰，蜗牛CEO石海与冠军合影

栏目编辑/Suki/suki@popsoft.com.cn 美术编辑/天平

多益网络

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

盗梦空间，刺激冒险
《梦想世界》之梦境寻宝解析

想体验像盗梦空间般惊喜，带你游走于梦境与现实之间吗？想要免费获得可爱的神兽么，那么来梦境寻宝吧！想获得小巧玲珑的精灵么，那么来梦境寻宝吧！梦境寻宝是《梦想世界》里最高人气的冒险寻宝活动。在这里你将能够获得各种珍贵的物品奖励，开启宝箱还有可能得到许多玩家梦寐以求的神兽和随身小精灵！

活动条件：人物等级≥ 30级，五人组队

活动时间：每个月单周周日下午15：30～17：00

活动NPC：梦境使者“梦霄尘”，幻境海岸（127，16）

活动流程：

一、15：00准备时间，在幻境海岸（127，16）处找到梦境使者“梦霄尘”，与其对话，进入大厅进行准备，和其他玩家组成5人队伍。

二、30活动正式开始，组好5人队伍后，在大厅（94，98）找到梦境看门人“尘霄梦”，与其对话，正式进入梦境。

三、梦境共有30层，玩家从1至30逐层寻找宝物。虽然层数越高危险越大，但能够获得的回报也越高。

NPC说明：

梦境里充满了明雷怪，它们会阻碍玩家继续在梦境里探险：梦境守护者（神兵形象）、梦境悍匪（强盗形象）、梦境恶魔（僵尸形象）、梦境怪兽（牛妖形象），相遇后自动进入战斗；打赢后队长有机会获得钥匙和各种符；守护者怕法，悍匪怕攻，怪兽和恶魔相对难打一点。其中，打败梦境守护者（0～20层出现）和梦境恶魔（20～30层出现）有较大几率可以得到钥匙，打败梦境悍匪（0～10层出现）和梦境怪兽（10～20层出现）有较大几率可以得到各种符咒。钥匙和符咒只掉落在队长身上，由队长统一使用。

下面是一些NPC的简单介绍：

1.梦魇：梦境BOSS，每隔一段时间会在梦境中刷新，挑战后可以有丰厚的奖励。

2.草上飞：可传送队伍到随机某一层。

3.铁匠：跟平时的铁匠一样，主要是用来修装备的。

4.梦境仙子：在25～30层随机出现，队伍中随机一人获得1颗魔灵果（随机增加召唤兽1点基础属性），同时传送出梦境，回到等候大厅。只要仍在活动时间内，就可以再次进入梦境。

5.引路使者：每层都有2个引路使者，在活动时间内坐标不会改变，可以将队伍传送至上一层或者下一层（注：20层之后，如果是往下传送，则是往下随机传1至3层）；最好能记清楚它们各自的位置，以便能够顺利探险。

道具说明：

在梦境中得到的道具，离开梦境后（包括回到梦境出发厅）会消失。

辟妖符：使用后20秒内即使遇怪也不会切入战斗。建议尽量在后面几层怪物密集的时候才用。

混乱符：使用后刷出怪物。作用不大，本来怪物就够多了。或许可以在进入下一层之前，使用这个来给其他玩家添乱。

跳跃符：像草上飞那样，使用后可以随机传送到某一层。

强壮符：使用后5分钟内提高人物力量和魔力，活动中同一场景的其他玩家也会受此影响。

提神符：使用后5分钟内获得的经验提高20%，活动中同一场景的其他玩家也会受此影响。

银钥匙：可以开启银宝箱或铜宝箱。开启宝箱后钥匙消失。

金钥匙：可以开启金宝箱、银宝箱、铜宝箱、恶魔宝箱。开启宝箱后钥匙消失。

活动奖励：

战斗胜利可获得经验，当前参战的宝宝也有经验。（需要开启收益时间）

开宝箱时，队长以摇奖的方式随机选出宝箱奖励，然后五人掷骰子，谁的点数大就能获得这个奖励。

铜宝箱、银宝箱、金宝箱的奖励依次递增，里面有制造书、铁、魔灵果（给召唤兽用的）、驾御宝典、神兽祝福石、玫瑰、宝石、兽诀、召唤兽装备、染料、领悟招式等各种各样的奖励。

恶魔宝箱就比较特殊，有奖有罚，里面的奖励有：神兽、小精灵、高级书铁等；惩罚性的奖励有：“装备耐久度减半”、“声望降低XX”等等。所以开启恶魔宝箱就像一种赌博，看你运气如何哦。


■寻宝难免要大战Boss


■能刷怪物的混乱符

完美世界
网游中的“奇葩”《TOUCH》深度详解



每个人都有自己的一个儿时梦想，以后变成歌手、演员、科学家、舞者等等，而今天为大家介绍的这款名叫《TOUCH》的游戏，或许能够唤醒一次我们儿时的舞蹈梦想。但《TOUCH》至少在舞蹈类网游里的确是一个奇葩，因为她的出现打乱了整个平静，下面就与大家一起分享一下小编现在所了解到的《TOUCH》。

《TOUCH》是完美世界历时两年开发的一款多端跨平台体感网游，游戏将覆盖PC客户端，网页端，移动端（Android和IOS），以及智能电视端等多种载体终端。游戏采用Unity3D引擎制作的游戏，画面效果十分出众，通过体感操作，触控操作等技术将为用户带来一种全新的游戏体验。

《TOUCH》之所以敢覆盖如此多的终端设备，并打响四维无界口号。源于《TOUCH》所使用的引擎和先进技术。引擎方面《TOUCH》使用了时下技术较为领先的Unity3D引擎开发，Unity3D引擎是一款专业游戏引擎，是目前最好的开发工具之一。Unity3D具有非常好的跨平台性，支持客户端、移动、Web等多种平台。包括PC, iOS系列, Android, Wii, PS3, XBOX360等。

有了如此强大的引擎支持，才保证了《TOUCH》的高品质画质，对细节刻画的细致入微，使得整体产品质量已经远远超越现有页游水平，达到甚至超过了部分端游的整体品质水平。

在《TOUCH》中还使用了多种超前技术，如多个终端间的数据分享，体感操作等。相信看过电影《少数派报告》的玩家应该都记得，电影中除了阿汤哥帅到爆的脸之外，他所操作的电子设备都十分拉风，可以随意拖拽的虚拟显示屏，用体感操作直接进行各种系统控制。这些未来科技，在《TOUCH》当中都可以得到相关的应用，给大家带来一种全新的游戏体验。

首先《TOUCH》可以在移动终端与智能电视终端之间实现实时的内容推送。用户可以把手机或者PAD上的游戏画面直接"推"到电视上，也可以把电视上的游戏画面"拉"到手机和PAD上面。《TOUCH》可以支持3D体感操作，通过智能电视上所附装备的3D摄像头对用户的动作进行实时的捕捉，就好像我们见到好莱坞电影中使用的动作捕捉技术一样，把我们的动作实时传导进游戏当中，从而让游戏中的人物和我们做出一样的舞蹈动作。

次世代惊艳画面

官方在3月25日首次开放了《TOUCH》的PC端，玩家可以通过打开网页或下载微端的形式进入游戏。小编近日就去体验了一次，下面就为大家介绍一下游戏中的感受。因为《TOUCH》使用了时下最为先进的Unity3D游戏引擎进行开发。有了强大的引擎做保障，使得更多渲染技术的运用变得更加得心应手。游戏的实际画面表现力非常惊艳，游戏中人物飘动的发丝依稀可见，服装上的纹理材质和凹凸效果也十分逼真。同时《TOUCH》还特别引入了全方位DIY系统和形象美化系统。全方位DIY系统包括形象DIY以及服饰DIY的两套DIY系统。形象DIY系统是允许用户根据自己的喜好对角色的面部特征结构和位置进行一定的调整和修饰，与形象美化系统配合使用，可以让玩家打造出绝对专属于自己的个性化角色形象，让你成为独一无二的焦点人物。

引领时尚的特色玩法

《TOUCH》是一款颠覆性的音乐舞蹈网游，不同于传统音乐舞蹈类游戏的玩法模式。《TOUCH》将完全抛弃这些毫无游戏乐趣可言的机械式输入方式，完全抛离了比拼输入速度的游戏模式，取而代之的是全新的“舞随身动”的全新音乐舞蹈游戏理念。《TOUCH》推出的创新“TOUCH模式”玩法，将所有的按键提示，集中在了角色人物的身体周围，按键提示全部是根据人物的动作来进行排布，角色人物的舞蹈动作若是往左，则提示按键也会在人物身体左侧出现，若角色人物的舞蹈动作是往右，则提示按键将会出现在人物的身体右侧。极大地降低了玩家的上手难度，以及提示按键的辨识难度。从人物的动作，即可直观判断出按键的方向，简单明了。并且在操作的过程中，还可以观赏角色的热舞秀，绝对是一种视觉享受。看着屏幕上的“自己”随着你手指有节奏的点击按键而展现出的翩翩舞姿，那将是何等的惬意。

总的来说，作为一款完全自主研发的休闲类网游，《TOUCH》的表现的确让人惊艳，它在许多方面都改变了我们以往对于国产网游的看法。比如，多端跨平台和超寻常体感的玩法都让游戏充满了吸引力。P







头牌新闻

史玉柱宣布退休，《仙侠世界》内测发布会在桂林举行

■本刊记者 monitor

2013年4月9日，巨人网络原创游戏《仙侠世界》上线发布会在桂林芦笛景区进行。巨人网络董事长兼CEO史玉柱、《仙侠世界》形象代言人戚薇、巨人网络副总裁、《仙侠世界》制作人丁国强带领主创团队，以及全国100多家知名媒体共同参加了此次发布会。

发布会由主持人李佳明主持，通过小品、报告、街头访问等多个围绕屌丝现象的话题展开讨论。代言人戚薇现场演绎了游戏主题曲《仙侠世界之错过》。游戏制作人丁国强现场发布了《仙侠世界》与易观智库联合制作的《中国互联网“屌丝”用户游戏行为调研报告》，报告指出中国屌丝人群已达5.26亿，屌丝玩家人数8000万。



发布会现场，史玉柱宣布辞去巨人网络CEO之职

丁国强宣布，在游戏内测当天，首个为屌丝群体打造的“屌丝梦想基金”将启动，启动资金为100万元。只要“屌丝”们讲出与自己梦想有关的故事即有望获得基金扶持。《仙侠世界》将在官方网站开设活动专题，每月19日发放奖励基金，奖金1000元起，帮助有想法的屌丝实现梦想。

另外，史玉柱借此次发布会宣布自己准备辞去巨人网络CEO的职务。他说：“互联网不能让我们这种老年人在这里演出，就是应该让年轻人来。”不过，史玉柱只是辞去CEO之职，将继续保留巨人网络公司董事会主席的职务，新的CEO人选暂未公布。

晶合热点

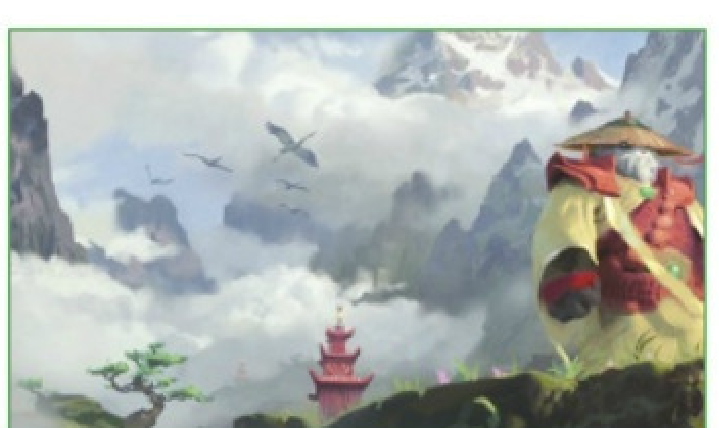
游戏网站3DM微博称遭腾讯封杀被质疑炒作

2013年4月初，国内知名的单机游戏网站3DM被腾讯公司旗下的电脑安全管家列为“危险网站”，导致网站流量下跌。3DM站长宿菲菲（网名不死鸟）发微博讨说法，称此次封杀是由于3DM拒绝腾讯的收购意向而遭到报复。在微博发出后不久的4月7日，腾讯安全管家已解除了对3DM网站的危险警告。对此事件有网友表示支持3DM反对恶意封杀，也有网友质疑3DM想效法360借腾讯炒作，双方各执一词。



2012年全球PC端游戏总营收达200亿美元

2013年3月底，PC游戏联盟(PCGA)发布了一份2012年度统计报告。在报告中，市场研究公司DFC分析师大卫·科尔(David Cole)表示，2012年全球有超过10亿玩家在PC端游戏上花费了200亿美元，营收同比增长8%，这两项数据将在2013年继续保持增长，尤其是中国市场。据报告称2012年中国玩家在PC端游戏中的花费达到68亿美元（不包括盗版和私服），同比增长9%，成为全球增长最快的PC游戏市场。《魔兽世界——熊猫人之谜》《激战2》《我的世界》和《暗黑破坏神3》被认为是去年最成功的PC游戏。



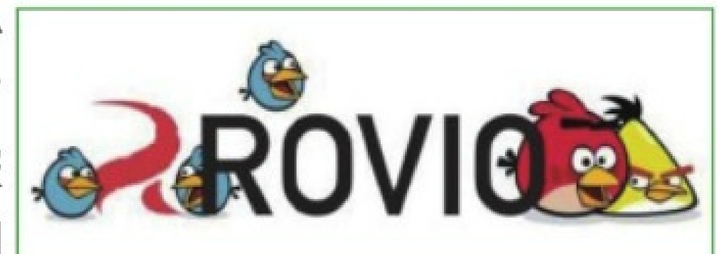
Unreal与Unity互相渗透打响引擎之战

3月底，浏览器开发商Mozilla在GDC2013上宣布他们与引擎开发商Epic Games成功合作将“虚幻3”引擎移植进最新的火狐浏览器之中。这意味着火狐浏览器将来可以作为“客户端”运行“虚幻3”引擎的网页游戏。在3月早些时候，索尼也宣布与页游引擎开发商Unity进行战略合作，更好地支持旗下游戏在不同平台之间的移植。可见Unity3D引擎与“虚幻3”引擎已经走出自己的固有领域开始互相渗透，将来势必在多个平台展开直接竞争。



转型周边依然挣钱，Rovio 2012年利润近亿

4月6日，《愤怒的小鸟》开发商Rovio发布了2012年度财务报告。财报显示公司2012年实现净利润5550万欧元（约合7110万美元），同比增长57%；营收达1.522亿欧元，同比上涨101%。不过其营收中只有55%与游戏



头牌新闻

李连杰亲临现场，《九阴真经》全球首届武侠电竞大赛收官

■本刊记者 浮云

2013年3月30日，首届武侠电竞大赛《九阴真经》武林大会于上海蜗牛艺术中心迎来收官之战。这一横跨 2012至2013年度的大型武侠电竞赛事，经过一年多的擂主赛、全国巡回赛、线上华山论剑赛，最后在上海决出了世界总冠军，冠军头衔以及百万现金大奖被选手“秦鬼”获得。《九阴真经》全球代言人，国际功夫影星李连杰受邀到场为获得百万奖金的冠军“秦鬼”颁奖，并参与了记者的现场问答。据蜗牛相关活动负责人介绍，此次活动的主要目的是在寻找绝世武林高手的基础上，重新唤醒中国武侠文化，官方希望这一届武林大会不仅仅是一场比赛，更是一种文化传播。


《九阴真经》总决赛现场人气火爆

《九阴真经》武林大会启动于2012年2月18日，以武侠网游电竞为卖点。比赛从一开始便以较低的门槛、高达百万的单项奖金、较强的竞技性和公平公正的赛制吸引了玩家和媒体的关注。《九阴真经》游戏的特色为武功招式繁多，门派武学无所限制，虚招、实招、架招相生相克，在对抗竞技的过程中，选手的可操作性很强，同时游戏不俗的画质也保证了比赛具有良好的观赏性。

开发运营相关，其余44%来自于游戏衍生品——包括玩具、服装甚至咖啡等与游戏主题相关的产品。芬兰移动市场调研机构Alekstra分析师Tero Kuittinen 的指出Rovio已不再是单纯的游戏公司，所以不惧怕盗版，并强调Rovio的成功是“不可复制的”。

晶合新作

《巫师3》信守承诺不设置反盗版系统

2013年4月，波兰开发商CD Projekt Red公布了有关《巫师3》（又译猎魔人）的最新消息。据游戏首席游戏设计师Maciej Szczesnik等人透露，《巫师3》将不采用DRM反盗版机制（这意味着游戏可以被轻易破解）并提供免费的DLC，战斗系统将会进一步升级，Geralt的动作也会更加丰富。Maciej Szczesnik强调如果有人存心要破解他们的游戏，那么再好的DRM也不会有效果，所以他们决定为了游戏更稳定而放弃设置任何形式的DRM。他们希望喜欢游戏的玩家能够通过购买正版支持他们。



《细胞分裂6——黑名单》推玩家制作内容

4月上旬，育碧公布了旗下游戏《细胞分裂6——黑名单》的最新消息，力推玩家制作游戏内容。育碧的游戏制作人Raymond在接受采访时提到，作为一款拥有主机版本的多平台游戏，本作不太可能推出复杂的关卡编辑器或MOD工具，但会努力让玩家在游戏中留下“记号”。他强调，更多的预算和更华丽的内容不一定能显著提高游戏质量，更多的用户生成内容才能延续游戏的生命。新作游戏预计于8月份登陆PC、PS3、Wii U和Xbox 360等平台。事实上对PC玩家而言MOD就是最好的“用户生成内容”。



畅游“坦克”主题页游海外获好评，带动军游市场

2013年初，搜狐畅游自主研发的一款代号为TK的网页游戏宣布制作完成。这款游戏基于Unity 3D引擎开发，借鉴客户端游戏《坦克世界》的游戏模式，在网页上实现了流畅的战斗快感，填补了网页游戏领域的TPS空白。据报道称该游戏的海外授权金收益已经突破千万级，可与大型客户端游戏媲美。自《坦克世界》在国内兴起以来，各种类型针对军事述的游戏开始频繁涌现，此前还有报道称《大海战2》开发商SDE研发的军事类网游《PRNavyField2》(海战世界)也将引进国内，如若成功，将填补国内现代海战军游的空白。



蓝港进军手游推出iOS版《王者之剑》

2013年4月，国内网游运营商蓝港在线宣布旗下首款横版格斗手机网游《王者之剑》iOS版正式上架苹果App Store，CEO王峰在发布会上正式宣布蓝港在线转型为手游开发商。《王者之剑》安卓版先于iOS版两个月发布，至今已发布两个资料片，在360、91、UCWeb“小米”“当乐”等平台推广下，安卓版本总下载量超过600万，月收入近1500万元人民币。iOS版上架之后也取得了不错的成绩，蓝港表示将在《王者之剑》后再推出6款移动游戏，全面杀入移动市场。

晶合快评

玩点不良游戏，再玩点优良游戏

■晶合实验室 生铁

在我对这个世界的认识中，有这样一条定理，就是凡是和你说鬼故事、拍鬼片、用恶作剧吓唬你、喜欢穿印有骷髅头衣服的人，其实心里没什么鬼。凡是那种张口闭口把道德、正义、阳光挂在嘴边喋喋不休的人，往往心里越有鬼。我更愿意相信道德是一种身教，身体力行，而不是言传。这样的例子屡见不鲜——日本那些所谓怪力乱神的动画片，制作者用一生的精力去投入，最后也影响了几代人。而那种正义的、良性的、积极的动漫作品——比如前几年播放过的国产动画片《雷锋的故事》，听起来应该是足够荡涤青少年人心了吧。其实背后却不过是一伙人洗钱的卑鄙游戏而已！这个所谓正义的、宣扬良性和积极的动画片，耗资2100万元人民币，最后却只敢在夜里11点悄悄地播放，当时还没睡觉的我，如同看到了《终结者里》的T1000，惊得下巴都掉下来。

我说这么多，是因为我写这个时评的这段时间，陶教授又出来讲话了。

这世界上，有一类骗子，他不懂他所谈的东西，却可以用他谈论的东西来沽名钓誉，成为所谓的专家，愚弄百姓。之所以说这些人是骗子，是因为他们没有能力解决也根本不关心如何解决问题的根本，他们关心的只是制造危言耸听的言论来让自己出名。

陶教授就是一例。我们简而言之吧，在他的一切言论和判断中，没有一丁点是运用科学的计算方法和思考方法所推论出来的理论成果。他跟你谈感情、谈道德，把所有的思考水平降低到和那些无知的孩子家长一样的高度。我从第一天认识他，就知道他没玩过一个电子游戏，他对此一窍不通。



沉默的搜寻者生铁

“我们从来没有一概而论地反对网络游戏，而是反对有害于玩家的不良游戏。因为，不但成瘾玩家的现状已经表明这个问题，中外科学家更通过实验证实，长期玩暴力游戏会损伤玩家的大脑，其伤害状态与鸦片类似。”（详见《长江日报》2012年1月10日刊载的文章：“专家研究验证：网瘾损伤大脑与鸦片危害相似”，及《辽宁日报》2012年2月24日刊载的文章：“专家称网瘾致大脑灰质萎缩与鸦片依赖症类似”等——网上有）

这样一句“网上有”就是支撑他一切观念的理论。

他对游戏的概念乱七八糟，一窍不通，却抓住电子游戏的“电子”二字的中英文大做文章。他说：“就‘电子竞技’而言，首先要明确什么是电子——电子的英文是electron，是构成原子的基本粒子之一，它质量极小，带有负电，在原子中围绕着原子核旋转。电子是1897年由剑桥大学的科学家约瑟夫·汤姆生在研究阴极射线时发现的，它是计算机硬件设计的物理基础，计算机的运行最终都是通过电子电路中的电流、电位等实现的。由此可见，游戏玩家们争夺高低的比赛不是什么‘电子竞技’，他们只是按照游戏设计者安排的各种各样的妖魔鬼怪、场景情节、程序级别、职业副本、宝物装备等去斩妖杀怪，其玩耍、比拼的本身与‘电子’毫无直接关系。更糟糕的是，由于绝大多数玩家因为玩暴力血腥的网络游戏成瘾，而没有完成基础教育，乃至对电子、质子、中子等最基本的科学知识一无所知。在此意义上，我们也许可以说，游戏设计者之间的竞争是比较接近‘电子竞技’的。”——你觉得他基本是在说疯话了吧？其实不是，他是通过这种方式迷惑那些社会上的无知者——这叫话术！

但他又不能把整个游戏产业一棍子打死，他也不会这么傻，他就说，只是有一部分不良游戏要打倒。那么有害于玩家的不良游戏究竟是哪些呢？如果你敢进一步说出来，那我们就可以细究一下，看看这些游戏在我们国家是不是合法的，如果是合法的，那些运营游戏的企业又会不会起诉你——这些就都可以知道了。

但是，陶教授点到为止，不再继续往下说了。为什么呢？因为说得越多，漏洞越大。他接下来的建议是：让孩子们去参加一些“着重考核学生实际综合运用电子基础知识进行理论设计的能力，考核学生的创新精神和独立工作能力及其实验技能的制作与调试等”的“真正的电子竞技”。如：电子防空警报、电子智能车、电子时钟、电子监控器、电子遥控器、电子通信发射器等。在当前中国的电脑、网络科技落后于西方的实际国情下，希望国家能够更加重视这样有益于社会进步的电子竞技——这里面歪曲了多少“电子竞技”的概念，又偷换了多少概念，咱就不一一展开了。人要是真傻，你花点时间和他掰一掰也算积功德，但如果一个人装傻，别有用心，故意去说一些疯话，那你可要小心了，他智商可能比你高，他的目的比你明确，他心里的鬼也比你多。在此咱也学一把教授的风范，就此打住，点到为止吧。P

漫画作者：suns

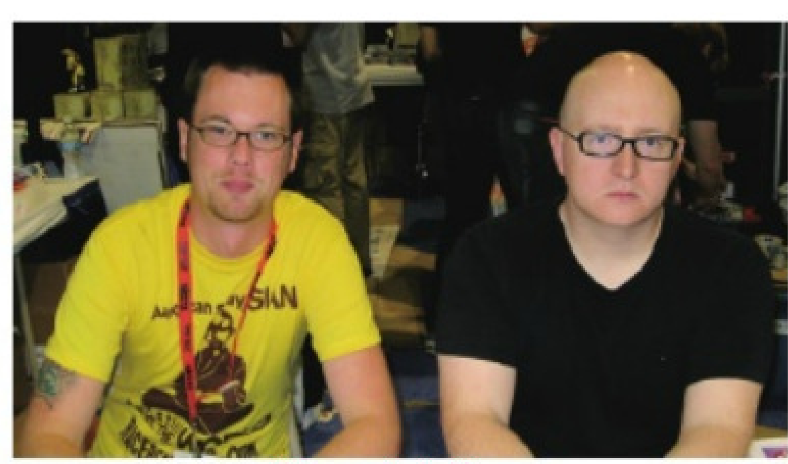
从玩家角度看，PAX或许比E3大展更贴心，Penny Acade十余年建立起来的社区文化独特而不张扬，缔造出的是一个来源玩家又回馈玩家的大型Party。

游戏人文走出的狂欢奇迹——PAX East 2013行纪

■晶合实验室 digmouse



波士顿会展中心外景



Penny Arcade的灵魂人物Mike Krahulik和Jerry Holkins



1998年11月18日的第一期Penny Arcade漫画《漫长读条时间之罪》，画风和文字之成熟令人惊叹

2013年3月底，我作为《大众软件》前方记者，应暴雪娱乐的邀请，前往波士顿参加了PAX East 2013展会。

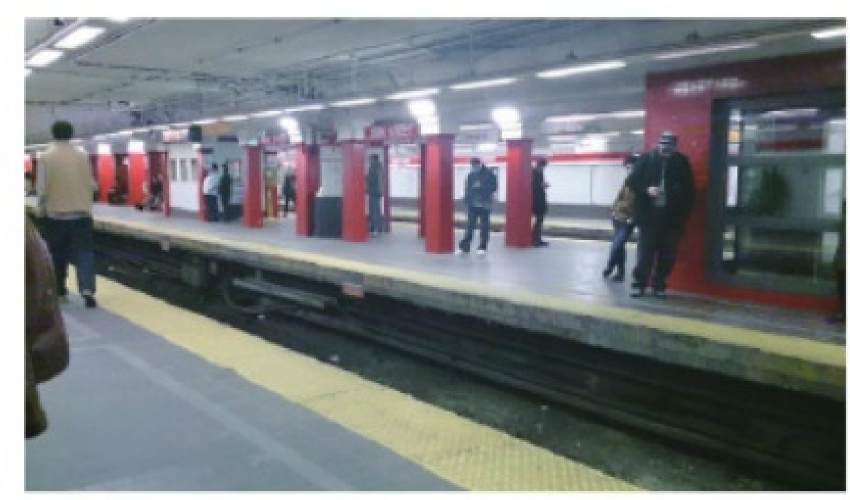
PAX这个名字，对中国玩家来说，其实是有些陌生的，E3、Gamescom和TGS可能大家会更熟悉一些，但实际上PAX早已是世界规模最大的综合游戏展会之一，论参展人数早已超过E3成为北美第一，所以，还是首先来介绍一下，这PAX到底是何方神圣。

PAX = Penny Arcade Expo

要介绍PAX，它的主办方Penny Arcade就先值得说道一番。

字面来说，Penny Arcade就是大多数玩家都很熟悉的投币街机，但在Mike Krahulik和Jerry Holkins手中，这个词已经超越了它的本意，成为了一个文化现象的代名词，一个孕育了巨大的商业价值和社区文化的品牌。

美国人Mike Krahulik和Jerry Holkins在1998年11月18日开始在loonygames.com上连载二人联合创作的游戏漫画Penny Arcade，塑造了两个有些神经质的玩家Johnathan “Gabe” Gabriel和Tycho Brahe的形象，这二人其实就是Mike和Jerry本人的二次元人格，代表Mike的Gabe比较活跃和外向，不过脾气不太好，右手臂上纹着吃


波士顿的地铁系统已经有近百年的历史，所以看起来比较落后


《荒野星球》买下了本届PAX绝大多数的户外和静态广告位


这是周五早上的8点多钟，此时已经有很多玩家在排队等待进场

豆人，背后纹着SNK，与其外向性格相反的是，Gabe说起话来绝对不超过5个词，每个词绝对不超过5个字母，似乎他的教育程度有些问题；而代表Jerry的Tycho则相反，是个爱说冷笑话和讽刺人的闷骚男，说起话来不时蹦出各种生僻词汇，不论何时何地，他总是穿着一件浅蓝色条纹的毛衣，而且还是《龙与地下城》的狂热爱好者。

Penny Arcade的漫画短小精悍，每期都用3到4格（甚至更少）的篇幅和精炼的对话精辟地讲述游戏领域的现象或事件，有些取材于Mike和Jerry的个人喜好与经历，有些则来自近期的游戏业事件。在二人转移到自主域名Penny-arcade.com后，PA漫画的更新周期也固定了下来，每周一、三、五各更新一次，直至如今。15年来Penny Arcade已成为全球最受欢迎，寿命也最长的网络漫画系列，这也让Mike和Jerry成为第一批在这个行当里淘到金的幸运儿。

顺理成章，二人也将自己的才华拓展到了游戏业的各个领域，例如为一些新作绘制宣传漫画，Mike还曾为《魔兽世界》的官方攻略本和TCG卡牌绘制原画。2008年他们的小成本原创RPG游戏《Penny Arcade大冒险》发售，在漫画之外，PA还拥有真人秀《Penny Arcade: The Series》和众多的短期漫画或Podcast作品。

在现实生活中，Mike和Jerry是相当敢于表达自己观点，并将自己的观点付诸行动的人，PA的现实世界活动莫不与此有关。

2003年11月18日（这一天正是Penny Arcade诞生5周年纪念日），华盛顿州埃弗里特镇（别看只是个十万人的小镇，这里是波音公司的重要零配件生产基地和美国海军林肯号航空母舰的母港）的《每日先锋报》（The Daily Herald）刊登了Bill France的专栏文章《暴力游戏教会孩子杀人》（Violent video games are training children to kill）。总部位于华盛顿州西雅图的Penny Arcade对这种言论自然不会无动于衷。不到一周后，Mike和Jerry宣布Penny Arcade将举办一场名为Child's Play的募捐活动，呼吁PA的读者和玩家用实际行动反击这种不符合事实真相的抨击。此时已经羽翼丰满的Penny Arcade迅速得到了玩家与公众的广泛支持和好评，连演艺圈著名宅男Wil Wheaton都来声援，在不到一个月的募捐期内，Child's Play为西雅图儿童医学中心募集了价值超过25万美元的资金与玩具，赢得了极高的社会声誉，而Bill France也在次年1月13日在同一专栏发文就此前的言论致歉。

Child's Play接下来成为了Penny Arcade每年固定的举办的活动，支持的儿童医院数量也逐年增多，如今，Child's Play与70余家世界范围内的儿童医院建立了支持关系，到2012年，在10年间为儿童医疗事业募集了近1760万美元的捐款，因为主办方Penny Arcade与游戏业的密切关系，Child's Play也成为了游戏企业投身慈善事业的第一选择，例如2011年Epic Games在玩家间投票决定卡敏三兄弟中的最后一位，克雷顿·卡敏在《战争机器3》中的命运时，义卖活动的所有收入就捐赠给了Child's Play，而在今年年初，暴雪的官方艺术画集也在发布之初举办了与Child's Play合作的义卖活动。

Penny Arcade和鼓吹类似调调的文人、政客的交锋还不止这一次。2005年，美国社会活动家Jack Thompson公开宣称谁要是能制作一款屠杀游戏开发者的游戏（听起来有点绕口），他就向慈善机构捐出1万美元，具体慈善机构由时任Take Two（即T2，或称2K）总裁的Paul Eibeler决定。这位Jack Thompson名为社会活动家，另一身份是律师（执照在2007年被收回），常年抨击包括游戏、流行音乐特别是饶舌音乐在内的诸多流行文化。Mike Krahulik去信阐述了PA的Child's Play等慈善活动的影响，没想到的是这位大律师直接电话找上他，在电话里对他“吼叫了几分钟”。

而Jack Thompson要求的那款游戏还真的被人做出来了，一群独立游戏开发者以Thompsonsoft的名义开发了一款名为《I'm O.K – A Murder Simulator》的清版射击游戏，标题直



Child's Play慈善组织的口号：Gamers give back


狭小的梅登堡会展中心在2006年就已经容不下PAX了

接引用了Jack Thompson对现代游戏“谋杀模拟器”的评论，可惜的是律师大人最终还是翻脸不认账，于是Penny Arcade以他的名义向E3主办方ESA旗下的ESA基金会捐赠了1万美元。但这事还不算完，Jack Thompson不依不饶又在后来向西雅图警署指控Mike Krahulik，但警署认为此事不涉及刑事而不予理睬，2007年这位律师还反诉Take Two，但很快就因为没理可讲而撤诉。

PAX诞生10年来，参展玩家人数从3300人到超过50 000人，并且始终获得了各大游戏厂商的重视与支持，规模上早已超越了E3。

PAX的诞生

随着Penny Arcade读者的不断增多和背后孕育的社区的不断扩大，Mike和Jerry开始筹划一场PA读者和玩家的线下集会。2004年4月12日，Penny Arcade Expo正式公布。同年8月28至29日，首届PAX在与西雅图隔华盛顿湖相望的华盛顿州贝尔维尤市的梅登堡会展中心举办。当然，作为“首届”，其规模是不能与后来形成独特展会品牌的PAX同日而语的，即便如此，PAX 2004也吸引了众多一线厂商参展，《光环2》《细胞分裂——混沌理论》《幽灵行动2》在内的诸多同年大作都有展出，华纳还把E3的全部家当都搬了过来，主打《黑客帝国Online》——当然这款作品最后市场惨淡是另一回事了。

PAX后来为人津津乐道的诸多特色从首届就已经出现了。除了和E3这样的同类展会相同的巨大而嘈杂的展厅，音乐会和来自游戏业知名人物的讨论版从这一届就已经存在了；PAX的保留节目，游戏竞赛板块Omegatron这一年虽然刚刚起步，但内容和刺激程度可一点也不落后，从报名玩家中随机抽出的20名玩家需要在桌游《Diceland》、Xbox版《光环》、GC版《马里奥赛车——双重冲刺》、街机《DDR》和PC版《毁灭战士》这几个风格与类型迥异的游戏中对战，奖品则是价值25 000美元的游戏收藏品。

PAX 2004 最终吸引了约3300名玩家前来，而在官网提前预约的玩家数量很巧，正好是1337人，也就是著名的LEET写法的标志数字，有强大、精英（LEET由elite精英一词而来）之意，Jerry后来提起此事时说：“这个数字说明我们的这档生意从一开始就注定有游戏玩家特有的好运气。”

PAX在2005年占据了整个梅登堡会展中心，参展玩家翻了3倍达到了9000多人，而接下来的PAX 2006上，桌游区已经被挤出了会展中心，被放到了旁边的一座酒店举行，很显然，贝尔维尤这座小庙已经容不下PAX这尊大菩萨了。

2007年的PAX终于有了一个宽敞的举办地：西雅图的华盛顿州立会展中心，超过12 000平方米的巨大展厅让PAX再无拥挤之虞。这一年的E3正遭遇经济和品牌认知危机，规模大幅度缩水，这让PAX成为了北美最大的游戏展会。PAX 2008突破了5万参展观众的大关，而PAX 2009更是占据了整个华盛顿州立会展中心，参展观众也突破了6万人。

PAX在2010年将触角伸到了东海岸，在马萨诸塞州首府波士顿的约翰·赫内斯老兵纪念展览中心举办了另一场PAX，为了和在西雅图举办的PAX分开，称其为PAX East，而西雅图的主场称为PAX Prime。别看是分会场，人气可一点也不落后，3日通行门票一个月内就宣告售罄，最终参展观众数量也超过了52 000人，仅有17 900平方米面积的赫内斯展览中心已经不能满足庞大的PAX East的需求，次年的PAX East 2011移师占地48 000平方米的波士顿会展中心，而这里将在直到2023年的未来10年内成为PAX East的举办地。

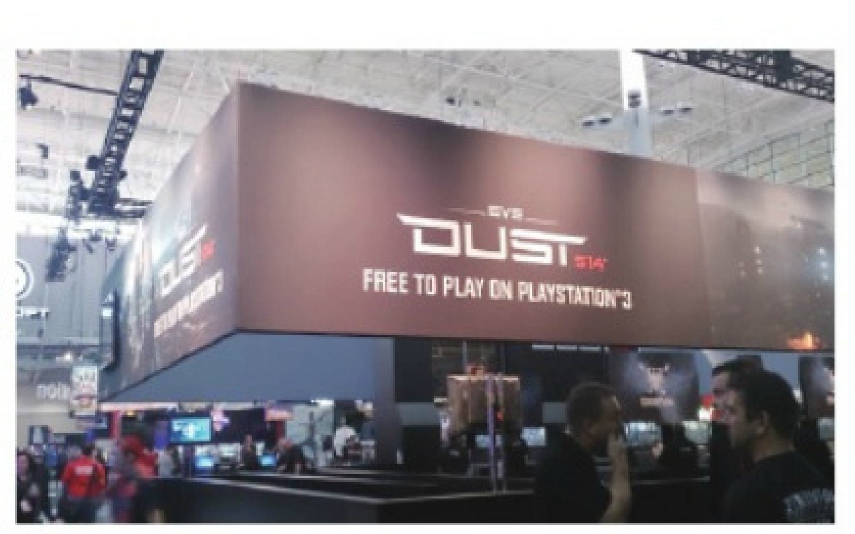
在今年，PAX还将扩展到澳大利亚，7月19至21日，PAX澳大利亚将在墨尔本举行，这也是首个在美国之外举办的PAX。而按惯例于8月底9月初在西雅



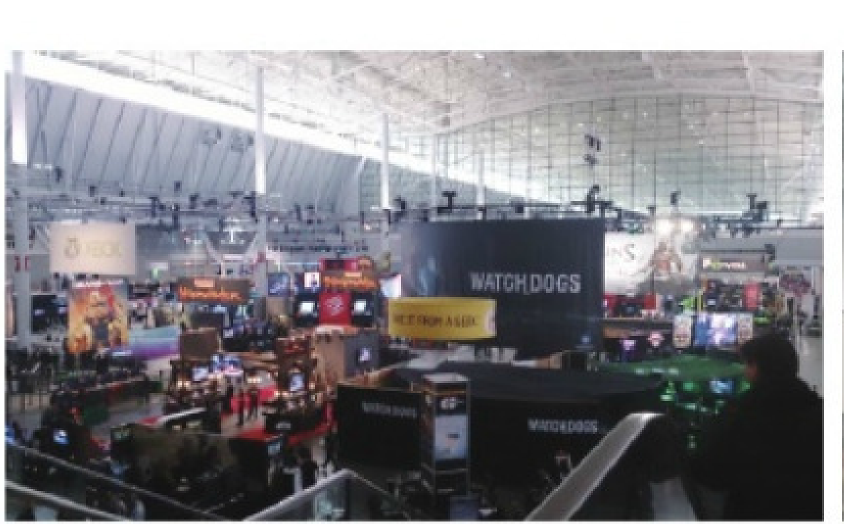
暴雪在PAX East上公布了新作《炉石传说》



Red5的《火瀑》也占了门口的好位置，不过他们并没有设立展位



CCP带来了与《星战前夜》联动的射击游戏《Dust 514》



站在入口处一览展厅



暴雪展台试玩“暗黑3”主机版的玩家



《刺客信条IV》的招牌是整个场馆最大的

图继续举办的PAX Prime更将延长到4天之久，时间规模上将超越E3，正式在各个方面都能被称为北美地区规模最大的游戏展会（E3的参展人数在2009年恢复公众参观后始终未能突破5万人）。

一样的喧闹 不一样的PAX

实际上在登上前往波士顿的飞机的时候，我并未对PAX East展会本身有太多明确的期望。此次出行的初衷是应暴雪的邀请，参加其在PAX East的新游发布会，到出刊日时，各位玩家想必对此新游戏应该已经很清楚了，就是暴雪的首款轻量级卡牌对战游戏《炉石传说——魔兽英雄传》。当然，这暂时不是本文重点。

PAX East 2013的举办地是位于波士顿市区的波士顿会展中心（Boston Convention & Exhibition Center，BCEC），而中国媒体下榻在查尔斯河西岸剑桥（没错，就叫Cambridge，因为众所周知的历史原因，美国东海岸有很多这样的英国地名）的酒店，距离将近4英里，这也给了我们在周四前往展馆领取媒体证件的时候，体验一把当地公共交通的机会。

3月底的美国东北地区仍然很寒冷，我们到达前几天才经历过一场大雪，但这在玩家的热情面前一点都不是问题。原定周五上午8至9点间媒体可以提前进入展馆参观，而8点刚过赶到展馆的我们发现，已经有大批玩家在外面排队等待，而主办方也早早地开门迎客。

从第一印象来说，大概全世界的游戏展会都不会有什么本质的区别，喧闹的音乐和主持的大嗓门，潮水般涌动的人群，成千上万台显示器和液晶电视将五光十色投射在每个走过的玩家脸上……决定游戏展会气质的，是隐藏在喧嚣背景下的细节，和支撑起这些细节的人。

BCEC总共有4层，1层除了入口之外，饮食、办公区、主机和PC的免费畅玩区都集中在这里，地下1层（0层）是主展厅，2层的边缘空间设置了4个剧场：Arachnid Theatre、Naga Theatre、Phoenix Theatre和Wyvern Theatre，均以奇幻神话生物命名，听起来就很宅，这里在3天的展会期间举行了数十场游戏产业和玩家相关的讨论和演讲板块，而暴雪的新游发布会也是在Naga Theater举行的；而面积达到4万多平方英尺的主剧场位于3层，这里是PAX最重要的交流和演讲会举行的地方。今年这里的演讲会主要有Cliff Blezinski讲述他游戏开发生涯的“Story Time With Cliff B.”，以及Geoff Keighley主持的“质量效应”系列故事回顾板块，当然Gabe和Tycho主持的两场Penny Arcade现场问答也不容忽视。

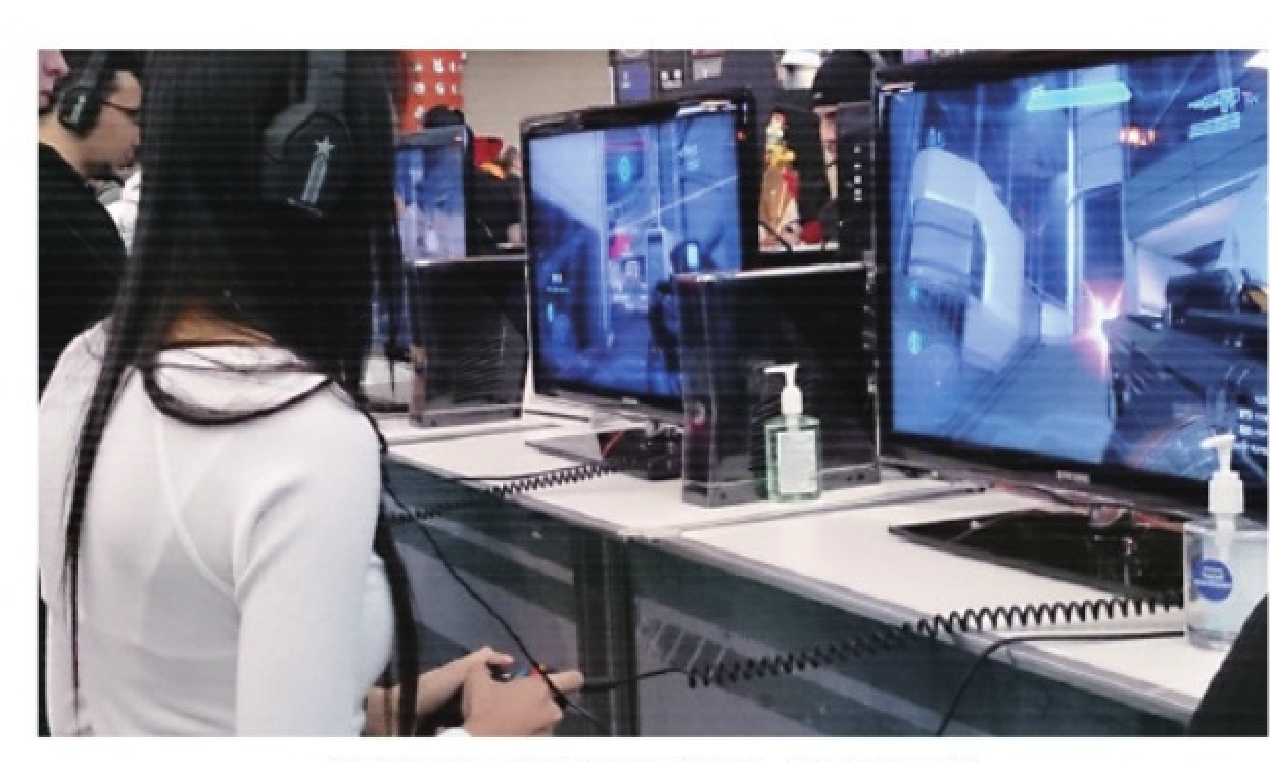
占据0层主展厅近一半空间的展区是PAX East的主舞台，今年的PAX East吸引了近百家大大小小的开发商和发行商前来参展，自PAX 2004起就不缺席的微软、任天堂、育碧等一线厂商都以最高规格出展，近年来在PAX上占据了越来越大比重的独立游戏区域也有超过50家工作室前来，其中不乏已经有高质量作品脱颖而出的Klei Entertainment（《忍者印记》）、Ronimo Games（《Awesomenauts》）和Two Tribes（《Toki Toris 2》）等一线工作室。

展厅2层在边缘设置了4个剧场，分别以奇幻神话生物命名，在展会3天时间里举行了数十场讨论和演讲。

育碧

法国发行商财大气粗，买下了最大的两个展台，带来的主角是他们在2013年的王牌产品《刺客信条Ⅳ——黑旗》《细胞分裂——黑名单》和《看门狗》，可惜的是这三款游戏都没有提供现场试玩，《刺客信条Ⅳ》和《看门狗》都只有闭门视频演示，但即便如此，这两个展台每天都排满了等待进入小黑屋的玩家，这两款巨作的关注度可见一斑。

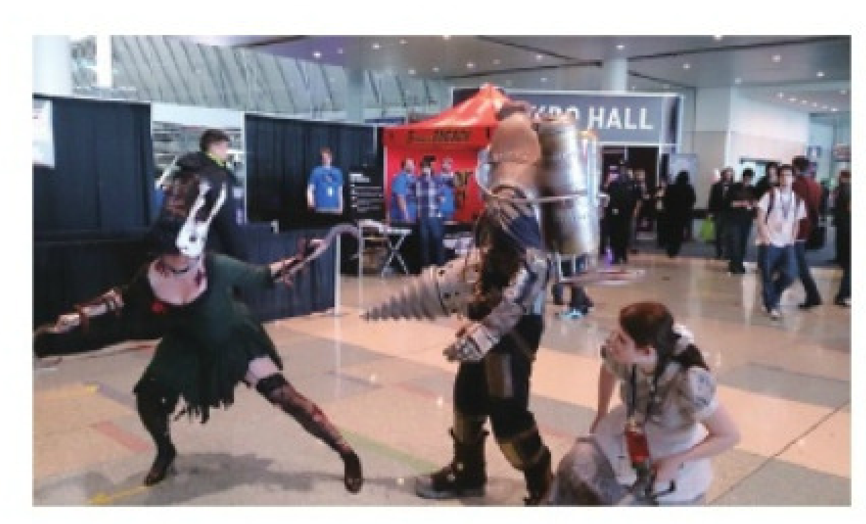
《细胞分裂——黑名单》全天都有两位制作人在做现场演示，凑巧我在第二天见到本作的美术总监Scott Lee和社区经理Patrick Redding在演示本作新增的“写实”难度，在这个难度下处决系统和很多高级科技道具都不能使用，雷达也被强制关闭，加上强化的敌人血量和伤害，玩家必须像前几作《细胞分裂》一样小心翼翼，通过对周遭的敏锐判断和潜入技能完成关卡，这个难度对开发者来说都是严峻的挑战，Patrick Redding在短短的5分钟内失败了两次，只能苦笑着换回普通难度。



这个试玩《光环4》的妹子非常厉害



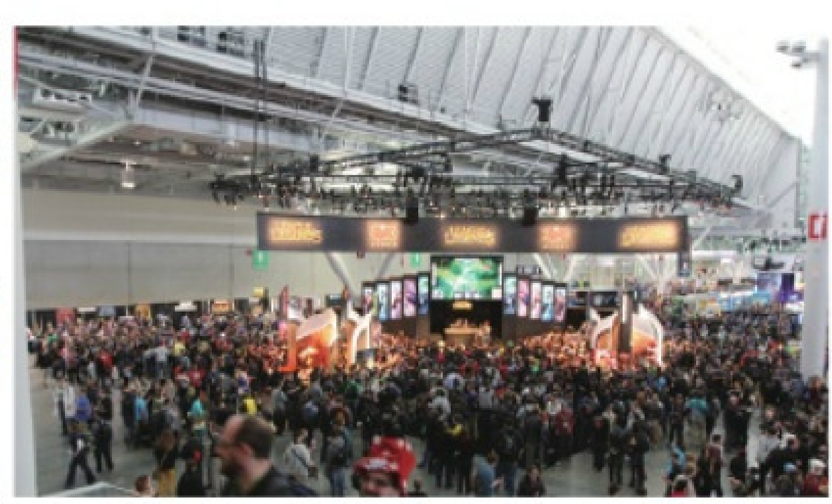
《末日求生》的试玩一直排着长队


展会上最不缺的就是奇装异服的美国熊孩子，那个电钻是可以动的哦


任天堂展台特意有一台大屏幕在演示《怪物猎人3终极版》


这位路易吉可是非常敬业的


唯一的一台《唐老鸭历险记》试玩机器


3天时间里《英雄联盟》的展台始终是这么热闹


The Behemoth也是本届PAX的主冠名商之一，他们带来了清版新作《BattleBlock Theater》

微软

在主展厅另一角的微软主打的是刚刚推出Majestic地图包的《光环4》和在PAX East开展一周前刚刚推出的《战争机器——审判》，这两款游戏其实对参展的玩家来说都不算陌生，微软在展区设置了相当多的试玩机器，玩家可以在排队之后进入试玩区参加FFA的对战比赛，在持续3天的比赛中获胜数量最多的玩家可以获得包括限定版主机在内的很多奖励。《战争机器——审判》的多人模式新地图也是在PAX East上首次展出并提供试玩，和《光环4》一样同样有现场FFA竞赛，这两个试玩区域在3天里一直都有很高的热度。

除Xbox 360之外，微软还在展厅的角落放置了一些Windows 8平板和超级本试用，《帝国时代Ⅱ——高清版》也有提供试玩，不过试玩的超级本看起来不太给力。

索尼

刚刚公布PS4的索尼展台与微软是隔壁，但PS4的情报并没有在这里有什么展现，索尼将主要精力放在了6月上市的《末日求生》（The Last of Us）上，顽皮狗的这款新作从公布伊始就以强大的脚本和角色演出吸引了很高的关注度，索尼也在这里提供了几台试玩机器。不出意外，索尼展台因此始终处于爆满的状态，几乎任何时候前往索尼展台都能看到排满两圈的玩家，加之今年主办方对展台排队有不小的限制，不能无限制地排下去，有很多和我一样的玩家选择在队列外驻足观看。

任天堂

和索尼斜角相望的任天堂就开放得多，他们带来了大量的Wii U和3DS供玩家试玩，特别是即将在北美地区上市的《动物之森》和《怪物猎人3终极版》吸引了很多的玩家，“怪物猎人”系列已经很久没有在欧美地区上市了，这款新作的吸引走了任天堂展台的绝大部分眼光，同时在展厅的另一边单独开设的“怪物猎人”周边区也一直很火爆。

任天堂展台也不能说没有排队，但并不是在试玩区，在展台的背后任天堂开设了一个卖品区，玩家可以在这里提前买到3月24日（也就是展会最后一天）上市的《路易吉的鬼屋——暗月》以及包括《怪物猎人3G》在内的3DS和Wii U新作。

CAPCOM

猜猜CAPCOM展台最火爆的游戏是哪个？《失落的星球3》？《记忆猎手》（Remember Me）？《生化危机——启示录》？都不是，刚刚公布的高清重制版FC名作《唐老鸭历险记》夺走了主角的位置，这款游戏在欧美地区的影响力可见一斑，大概CAPCOM也没有预料到唐老鸭在小屏幕上的回归会带来这么高的人气，现场只放置了一台打扮成街机样式的试玩机器，3天的时间里这一台试玩机器任何时候都有绕了展台两圈的玩家在等待试玩，旁边同样高清复刻的《龙与地下城——厄运之塔》就可怜巴巴地无人问津，而另一边的3大本世代品牌后来索性放开了限制，反正也没有多少玩家排队。

Square Enix/Deep Silver

SE作为Deep Silver在北美地区的代理商联合参展，SE的主打是评价和销量都不俗的新《古墓丽影》，现场摆放了不少试玩机器供还没有下定决心购买的玩家体验，即将上市的《杀出重围——人类革命》Wii U版也有试玩，另一边Deep Silver带来了《死亡岛——激潮》，在现场提供了人类vs僵尸的对抗模式，甚是欢乐。刚刚从THQ手中买下的《地下铁——最后的曙光》也终于提供了试玩，一改前作子弹比黄金贵的吝啬鬼风格，搞起了火爆扫射的《地下铁》玩起来还真有点不习惯。

网游战国

论投入PAX East 2013的头号展商，Carbine Studio才是最大的财主，他们

《刺客信条Ⅳ》无疑是招牌最大的，但要说整个展会中人气最旺的展台，非《英雄联盟》莫属。

的网游新作《荒野星球》（Wildstar）占据了场馆外的巨型广告牌，在场馆内的数块大屏幕上也不断轮播着广告，其野心可见一斑。

Carbine与他们在北美地区的合作发行商NCSoft联合参展，不仅提供了数量众多的试玩机器，全天也一直有开发人员在做现场讲解，这款网游主打的是PvE，称要将真正的PvE战斗带回MMORPG，画风偏向卡通，技能树系统颇有新意，不知道在如今的核心向网游市场格局下能带来多大的影响力。

和NCSoft隔着任天堂展台的Gazillion Entertainment带来的则是Marvel授权的漫画改编网游《惊奇漫画英雄》，我不是美漫宅，扮演这些熟悉的美漫角色时似乎在代入感略有欠缺，可能对于北美玩家而言，满街跑着雷神金刚狼或者钢铁侠是比较带感的事儿吧。

Bethesda带来的则是备受关注的《上古卷轴Online》，紧邻入口电梯的位置也是个风水宝地，大屏幕循环播放着刚刚公布的CG预告片和试玩视频，“上古卷轴”系列的超高人气让这里也是展厅最受关注的展台之一，这里面积不大，但始终聚集了很高的人气。

但要说网游霸主，Gazillion隔壁的Riot Games抢走了最大的风头，其实Riot的展台面积虽大，却大多数时候都在现场直播LCS冠军联赛北美区的比赛，但即便这样，这里永远是整个PAX展厅玩家数量最多，气氛也最火爆的展台——是的，《英雄联盟》就是这么火爆。

电竞烽火

自2011年起，似乎各大综合游戏展都已经离不开电子竞技这个日渐庞大的市场，除了Riot的《英雄联盟》，育碧在自家展台的背后摆放了竞技射击游戏新作《ShootMania》的比赛和试玩区，3天的时间里一直在举办现场玩家与职业选手的对抗赛，这款游戏在去年的E3上作为育碧进军电子竞技的先锋作品公布，今年的推广力度仍然不减，就在本文截稿时还刚刚举办了隆重的上市仪式。在《雷神之锤》和《虚幻竞技场》淡出电子竞技领域这么多年之后，或许它可以接过两位前辈在高节奏对抗射击游戏领域的大旗。

和电子竞技紧密相关的直播媒体Twitch.tv也在入口处放置了一个直播区，3天的时间里一直在直播大大小小厂商的新作试玩和名人采访；金士顿旗下的高端内存品牌HyperX则请来了自家赞助的Evil Geniuses战队《星际争霸Ⅱ》分部的选手做品牌演示，电子竞技在综合游戏展中的渗透在一天一天地扩大。

桌游在PAX

PAX起家之时，桌游和古典游戏就是重要的组成部分，历届PAX的周边展区必定会有桌游专属区和桌游对战区，今年的PAX East将桌游对战区放在了0层的后部，面积比PC试玩区还要大，快赶上紧邻的排队区与餐厅了。

说起桌游，万智牌自然不会缺席，他们和另一家北美著名桌游厂商Stone Blade（代表作《Ascension》，国内引进版译名《暗杀神》）各自摆下了一个巨大的展台，都在举行组牌和对战活动，万智牌在现场展示了游戏版新作《位面行者之战2014》，展示了即将推出的“龙之迷宫”扩展包，Stone Blade也展出了《暗杀神》的新扩展包《警醒的崛起》。

相对小一些的桌游厂商其实也有很多亮点，兵人游戏《MERCS》和《Sedition Wars》看起来都非常有趣，独立桌游制作人Jonathan Liu的Kickstarter项目《皇帝的信义》是小成本桌游区最大的亮点之一，Playwright的遗忘系列的两款新作《遗忘岛》和《遗忘沙漠》定位差异明显，对于喜欢合作和解谜的桌游玩家来说不可错过。

结语

对于一个玩家而言，不论你是主机党、PC玩家、桌游玩家、电竞爱好者还是仅仅想看热闹，PAX都能满足你。对我来说，发行商和主机厂商的动向是第一位的，或许要加上一些独立游戏的亮点，以及著名制作人和领军人物的演讲会——作为“质量效应”系列的狂热粉丝，BioWare团队的ME系列历史回顾就让我过足了瘾。从玩家的角度看，PAX或许是比E3更贴近人心的地方，它独特而不张扬，Penny Arcade十余年建立起来的社区文化，缔造出的是一个来源于玩家，又回馈给玩家的大型Party，从这个意义上来说，它或许比商业气息浓厚的E3和Gamescom更值得回味。

谢谢你，PAX East，你好，PAX Prime 2013！

编者按：暴雪新游戏的详细报告将刊登在本刊5月中，敬请期待。



主剧场的一张全景，摄于“质量效应”板块

新引擎下的视觉盛宴

——探秘《轩辕剑六——凤凌长空千载云》

■晶合实验室 Joker

2013年是国产单机游戏市场的一个销售大年，几大经典游戏系列在这一年均有新作登场，早几个月市场上有《仙剑奇侠传五前传》《雨血前传》等大作，其中还有一些独立游戏诸如《面包房少女》《永夜幻想曲》进行商业化试水市场，国产单机市场难得的繁荣下，作为国内经典的游戏品牌，“轩辕剑”自然也不会错过这波热潮。

“轩辕剑”作为国内经典单机游戏品牌的人气和号召力自不必说，而近些年的《天之痕》的影视化无疑又让原作游戏收到了更为广泛的关注。系列新作《轩辕剑六——凤凌长空千载云》也终于决定在2013年第三季度上市。

此前搜狐畅游所公布的一些游戏消息也让我们对这代游戏充满了好奇，但目前所公布的情报并不能满足大家。因此小编秘密探访了搜狐畅游，也挖到了一些之前没有公布过的游戏内幕。整合之前大家所了解却又不甚明白的内容，为大家带来了这期《轩辕剑六》的完整探秘。

神秘人物首次登场！复杂身份让人猜疑

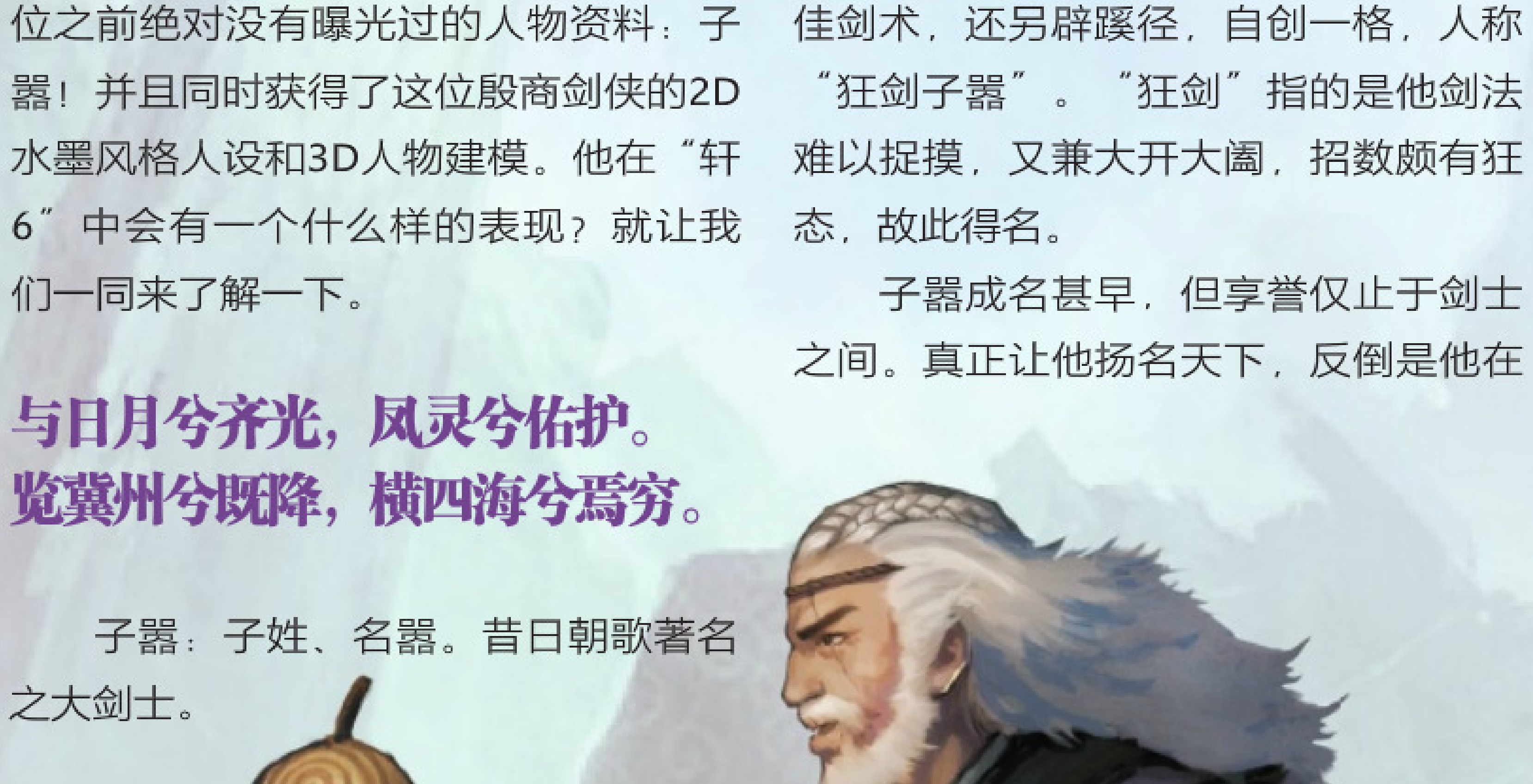
大软的独家爆料一向秉持着带给读者们第一手资讯的原则，这次当然也不例外。这次探秘，我们从官方获得了一位之前绝对没有曝光过的人物资料：子嚣！并且同时获得了这位殷商剑侠的2D水墨风格人设和3D人物建模。他在“轩6”中会有一个什么样的表现？就让我们一同来了解一下。

与日月兮齐光，凤灵兮佑护。览冀州兮既降，横四海兮焉穷。

子嚣：子姓、名嚣。昔日朝歌著名之大剑士。

子嚣出身殷商贵族世家，但家族却已没落。由于天资秀异，他习得了绝佳剑术，还另辟蹊径，自创一格，人称“狂剑子嚣”。“狂剑”指的是他剑法难以捉摸，又兼大开大阖，招数颇有狂态，故此得名。

子嚣成名甚早，但享誉仅止于剑士之间。真正让他扬名天下，反倒是他在



▲子嚣2D人物形象原画



▲拥有灵动表情的妖族琥珀


▲子嚣3D建模半身像

牧野战后，保卫首都朝歌一役。子嚣只身纵横周军数队，如入无人之境；然而独木难支，最终他仍无力阻止周军攻陷朝歌，纣王自焚。商朝覆灭后，他悲愤失意之余，默默返回故乡，日日藉酒浇愁。

子嚣手中所持之陨铁利剑，坚不可摧，他人难撄其锋，乃昔日商王所赠赐之传家至宝。

由以上子嚣的背景故事我们可以看出，这位大剑侠是隶属于商朝阵营的。我们知道，“轩辕剑”系列一直以来吸引玩家的重要一点就是其恢弘的剧情，在一段历史的夹缝中演绎出一些不一样的故事是它惯用的手法。前几代对墨家文化、隋唐历史、三国风情等历史内容的另类解读和演绎，都让人感到耳目一新，剧情也张力十足。而这一代的剧情也依附于历史，不过不同于大家耳熟能详的三国，或是小说、影视多有涉猎的隋唐，这次剧情的时代处于史书上记载极少的商周时代。有关于商周时代的记载，一直以来都是神话多于史实，普通人涉猎这段历史恐怕更多的是通过《封神榜》这类影视作品。

这就导致了人们更多是通过一些神鬼志异的故事来了解这段历史，而真正历史上发生的事件却知之寥寥。这段既熟悉又陌生的历史很适合展开架空剧情的设计，主创人员也能少去很多桎梏，更好地发挥。本作的剧情总的冲突点在于商朝后裔同周朝新贵之间的尔虞我诈。据官方给出的背景介绍来看，很可能将颠覆我们传统观念中顺应民意推翻暴政的周朝形象，而就官方给出的姜子牙形象和人物介绍来看，也略显阴郁。综上所述，这位周朝丞相被“黑化”是很有可能的。而如果周朝在本作中真的不再如人们既定思维中哪样代表正义代表爱，那么子嚣无论从角色设定还是人物身份上，就都有了巨大的可发挥空间。

从背景故事中我们可以看出，子



▲姜子牙人物形象略显阴郁



▲《轩辕剑六》视频机关门展示


▲《轩辕剑六》建模示意图



▲《轩辕剑六》战甲师定名为 浊山铸

嚣身居要职，同时还拥有至宝，这些因素都已经能够证明他在游戏中一定起着举足轻重的作用。背景故事中，牧野大战之后，商族仍保留着部分兵力，退守到商族发源地，企图反抗。纣王之子武庚则被围困在朝歌，周武王名义上给其封地，册封其为殷侯。实则派周武王的三位弟弟对武庚重重包围，对他严密监视，以防其发生叛乱。

子嚣返乡，并未留在朝歌保护商纣后裔，也并未重回军伍伺机光复，照理说作为一名行伍中人选择这两条道路的任意一条都是合情合理的。但为何他并未如此？而子姓作为殷商的国姓之一，让子嚣看上去绝对不会只是一名失意游侠，从人物形象中我们也能看出子嚣年纪不小，而历史上商纣王本身也是一名天下少有的勇士（《史记·殷本记》中记载“帝纣资辨捷疾，闻见甚敏，材力过人，手格猛兽”），商纣王是自焚而死，这就导致了尸体是无法辨认、可以作假的，如此，子嚣的真实身份就变得大可玩味。如果子嚣真的只是一名剑侠，那么他与主角之间的关系如何？以笔者了解到的材料，官方暂时并未公布主角一行属于哪个阵营，如此我们可以猜测，如果主角是属于商朝阵营，那么子嚣会不会是一名导师型的人物？若主角一行是周朝阵营，子嚣是否又会成为反派的Boss？这些猜测，只能等真正游戏上市之后来验证了。

我们在子嚣的人物建模上我们同样有惊喜。国内游戏在3D人物建模上一向较弱，但从官方给出的3D人物建模图中，我们看到，在新引擎的强力支持下，此次子嚣的建模在头发的纹理、衣服的褶皱方面比之系列之前的作品都有了非常大的进步，不足的是外衣的锯齿略显生硬，而胸前挂饰也有些许不自然的感觉。但是静止的图片在这些方面的表现上本就不足，因此笔者相信在实际游戏中一定会有更加优质的画面展现力。我们从官方得知，此次“轩6”的人物建模过程中还运用了人物动作捕捉技术，这就保证了人物的动作、表情都会更加的真实。

全新引擎下的全新画面，表现力惊人

“轩6”公布将上市之初，宣布采用游戏将采用全新引擎制作，画面将达到一个全新的高度。同时期，搜狐畅游宣布的“黑火”游戏引擎也在业界掀起了热潮。玩家不禁猜测，“轩6”所采用的引擎是否就是“黑火”？而由于之前并未有此引擎制作的游戏来作参照，我们也无从判断此引擎的性能潜力究竟如何，但从官方的宣传视频中可以看出，场景画面上，“轩6”甚至已经达到了国外一流大作的水准。虽然畅游方面并没有公布“轩6”是否是“黑火”引擎制作，但还是就新引擎的一些优势和亮点给笔者做了介绍。

内置物理引擎

《轩辕剑六》全新引擎带来的优秀图像渲染能力，让场景中拥有丰富的植被、建筑等附属要素。DOMO小组在场景的制作上考证了大量的现实场景，力图让游戏中的画面更为真实和宏大。对于器物的考究，DOMO也做得相当不错，细节上的纹理、配饰的形状等都有物可靠，为整个游戏增添了一份真实。而在引擎内置物理的支持下，不少场景具备可以被破坏的能力，并可以借此发现全新的道路，甚至是支线剧情！画面优良也可以从宣传视频中证实，但是笔者所担心的是国内在画面表现上的短板：人物建模。国内3D单机游戏一直存在这样的问题，即在场景画面上的表现



▲《轩辕剑六》的游戏场景截图中可以看出在新一代引擎下，游戏的画面表现已经不输一些国外一流作品



▲东观森林隧道



▲神木隧道设定





▲神木隧道内

已经同国外大作差距不大，但是在人物建模上却相对较弱，比之国外优秀作品中人物形象即使千篇一律，却总能惟妙惟肖上，国内游戏在这方面的表现并不令人满意，从图片上来看，子嚣的建模形象还是比较丰满，希望在游戏的实际表现上也能让人满意。


▲太一之轮

▲扫描二维码或者搜索微信号swd6fans

全新冒险战斗模式

不仅有大幅进化的引擎和特效技术，《轩辕剑六》游戏场景也实现了大幅扩展。相比“轩辕剑”前作，平均每个场景面积大小是过去的数倍左右，同一个场景内（包括从室外进入室内）行动不再需要反复进入读取画面。在全面变革的战斗玩法当中，RPG传统的迷宫冒险部分在《轩辕剑六》将如同在现实世界中冒险一样自由，玩家可以凭借角色能力到达很多非常规地点，而不是像过去一样遵循已经设计好的道路前行。这是相比之前几代进步明显的地方，令人期待这种表现在游戏中究竟是否能够达到人们预期的程度。

实时光源可侦测战斗遇敌

在全新引擎即时光影演算的支持下，经过粒子渲染的火焰光源会因为人物走动带动的气流而发生变化，而人物的投影也会根据相对光源的位置发生变化。通过光影的气氛变化，玩家还能掌握到是否遭遇到敌人。这个技术的引入，真正让《轩辕剑六》比起系列的前几作在游戏氛围的塑造上有了质的飞跃，令玩家在游戏中的代入感更强。

矢量景深技术

《轩辕剑六》首度引入矢量景深系统。“景深”来自于摄影术语，通常指摄影镜头能够取得清晰图像的距离范围，而景深之外的场景则呈现出类似失焦的模糊效果。《轩辕剑六》此次引入独有的矢量景深效果，意在吸取动作游戏中的要素，又能够突出RPG中的剧情人物，让所有内容能够更加精准的聚焦到角色之上。景深特效通常被应用在动作、体育类游戏上，能够突显出人物的动作表现，这类效果在竞速类游戏中体现极限速度方面有着很好的表现力，但是具体效果如何，得等到看到实际游戏画面才能得知。

人气内容回归

同时，前几作的一些人气设定在本作中也又回归，让老玩家们备感亲切，不仅是在三代中大放异彩的符鬼系统，四代中的设定“太一之轮”也可能回归，官方给出了一张有关于“太一之轮”的设定图，让我们有理由相信，四代围绕“太一之轮”展开的剧情将成为本作的一条隐藏背景。我们知道《苍之涛》的剧情中也暗示过由吕尚（即姜子牙）修改过“太一之轮”，在上面书写过“周克商”，而姜子牙本就是“轩6”的重要人物之一，此段剧情我们有理由相信会成为游戏的重头戏码之一。

经过本次探秘，相信读者您心中对《轩辕剑六——凤凌长空千载云》一定有了一份自己的看法与期待，究竟能否达到人们预期的高度，我们就一起静候它的上市吧。同时本刊对“轩6”也会有后续的报道，各位敬请期待。P

念去去，千里烟波，暮霭沉沉楚天阔
——“仙五前传”人物评析之暮菖兰

■北京 巫小仙



一、成

暮姑娘的这出戏，从凝翠甸湖水旁的偷窥开始起调时，就散发着浓烈的阴谋气息——一个居心叵测的窥探者；而至碧溪村故意设局结交主角一行，是对第一印象的强化——别有所图的靠近者；一路走来，屡屡遇险，另外两大主要特色也渐渐显化——精明强干、爱钱；再返青木居时才隐隐露出真容，终在暮霭村时峰回路转，彷如琴弦急扫，于水落石出后惊起高潮满堂。

我入戏不太深，却时常心痒——编剧就像个手艺老练的雕工，一刀一刀地下去，泥灰散落，一尊尊人像逐渐成型，眉眼俱现。那些看似无意而为的闲笔，实则都是铺垫，我因看出闲笔之处留有余力，而格外期待后续。

又忍不住设想，倘若换了自己操刀，是否有这个耐心？是否会急于抖落自己得意的包袱？是否会为“颠覆、创新”等意愿煽动而无法端得稳？是否能兼顾这各色人像？

思及此，更觉整个故事能做到这一步，已殊为不易。

在这出人物众多的故事里，暮菖兰这个角色是我最喜欢的，也是历代女主角中我最为中意的——饱满、真实，并不干净，有一种近乎沉痛的底色。

刀工不拖沓，有那么几笔尤其克制，却有雕骨入肉之效。

最难得一见的是，几乎没有卖乖讨巧的营生在里头。RPG中这样的角色非常少见，似罡斩这样的人物就颇有几分卖乖讨巧的意味。也因了有卖好之意，容易做成单薄的壳子。

与暮菖兰相比，瑕的故事就难免有些不食人间烟火。明明身世悲苦，性格里却没有留下阴霾，依旧明朗乐观，对世界充满信任。她太清透，人如其名，瑕不掩瑜。

赵灵儿如此，韩菱纱亦如此。

这两个人同瑕一般，都是脆生生、鲜灵灵的小姑娘。顾盼神飞，嬉笑嫣然，有偶尔会戳人的小性子，少女心性里尚且含着几瓣天真又合着几瓣顽皮。苦难于她们，更像是衬托，或者说是剧情需要，并未在她们身上留下多少痕

迹，更勿论伤及根基。

但事实上，人很难不被苦难所伤害，幼时的苦难尤其如此。这种伤害的后续绝不仅仅是哭泣或一段时间的沉郁乃至崩溃。在幼年时期遭遇危险和意外，安全感的缺失和信任的瓦解不可避免。在之后的整个人生里，这都会是一种根基般的存在。

似兰姐这般才是常态——戒备、隐蔽，又尖锐，绝不轻易交付自己的信任，且习惯于将自己的利益与目标摆在第一位。

二、住

这个人物颇有争议，褒贬不一。不待见她的多是冲着她“助纣为虐”这项罪行，在将姜承一步步逼得走投无路的这场乱局中，暮菖兰确实是关键人物，负有不可推卸的责任；为她辩护的多声称“事出有因”，她之所以如此，皆是为了自己的亲人与村子。

我对攻讦和辩护都没有兴趣，但始终觉得，道德审判是最无聊的事。

在这个故事的一大半时间里，在她过去的12年里，暮菖兰都只待在自己那个逼仄又晦涩的世界中，那里头只有她的暮霭村和拯救村人的目标，以及为了实现目标必须筹备的钱。她为此疲于奔命，在沉重的担子下一寸一寸伤筋动骨地迅速成长。

在这样的前提下，手段的正义与否，并不在她的考虑范畴之内。

她搅进这趟浑水，只是收人钱财替人办事，未见得有几多恶意，也未见得就有伤害姜承的意愿。或者该更严谨地说，她并不关心是否会伤及姜承，她别有所图地加入，心门原就是紧锁的，姜承于她根本是无关之人，即便伤害了又怎样？

这不是和善恶有关的道德问题，而是冷漠和狭隘。她只活在自己那个世界里，生命里只剩这个目标，并不关心旁人如何。

但是这种自我中心的冷漠和狭隘，意外地真实，因而格外有力。

从某个角度来说，前传实是一卷关于成长的故事，四个主角在这趟历程中皆有所转变，都完成了对自我的更新。暮菖兰的改变在于，她看见了不一样的风景，逐渐不再为这种冷漠和狭隘所局限，在经历人生根基的坍塌与重建之后，最终走出了那个困住自己十余年的逼仄世界。

在传统RPG里，主要的女性角色都有一种相通的特质——无辜，且不具备任何威胁性，若有必要，就可以牺牲和奉献自己，如历代女娲族，又如沈欺霜、柳梦璃和唐雨柔。即便是苏媚这样的，也一样为英雄作出了牺牲和奉献。

然而，暮菖兰并没有。

她完全不无辜，而且深具威胁性。

其他的姑娘如花似玉，她更像一柄出鞘的刀，血槽饮血。且刀锋所指，已然造成了不可挽回的伤害。也同样付出了惨烈的代价——心扉才启，爱人即逝，而罡斩的兵解可以说是她间接导致的。但她一路颠簸，依然活到了最后，甚至成为了守候者。

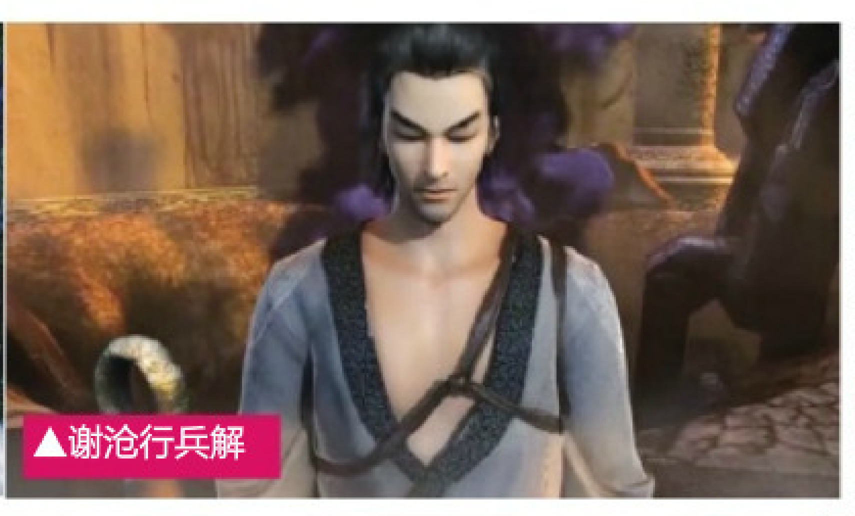
我非常高兴能够见到这样的角色和剧情。不想用“颠覆”来形容，这个词有一种对原有模式的过强指向性，只是开始改说“no”。单纯的颠覆并没有多少意义，一个角色之所以能够脱颖而出，并不在于它对旧有角色的反抗和悖离，而在于它于自身所下的功夫，是否足够有血有肉，是否足够真实饱满。

三、坏

若要再挑出一个词儿来形容暮姑娘，我择出来的会是“粗糙”。

当然，不是说对人物的塑造粗糙，对暮菖兰的塑造还是相当仔细且节制


▲得偿所愿


▲谢沧行兵解


▲锁妖塔的失态


▲最后的守望

▲凝翠旬初出场


▲初遇时的互相提防

的。只是说，她的性格里有这样经过磨砺的一面。

这是孤狼一样的女子。孤独又骄傲，不肯露出一丝怯弱之态。忠诚于自己的宗族，有出色的生存能力，聪慧果断，行动利落。内心不乏温柔，骨子里却又有相当狠戾的一面。

就像习惯操劳的手掌中会留下厚茧，在苦难和沉重的负担中熬出来的人，几乎毫无例外地会有一种洗之不去的粗糙。它是一种更加真实、更加落地的东西。

“粗糙”也是我所以为的，谢沧行和暮菖兰最大的共通之处是，他们都是从世事艰辛里翻滚过来的人，见识过酸楚辛辣的世间百态，沾染了一身的风沙尘土，习惯有所担当，也同样习惯有所隐藏、有所防备。

谁说谢沧行隐藏性不强？没有叵测居心而已。

谁说谢沧行防卫性不强？罩了个潇洒不羁的壳而已。

我对这两人一开始的认知是有一致之处的：都是来路不明的人，而且都并不真诚。暮菖兰反倒还好，在玩家视角里，她别有所图是一目了然的事；谢沧行这样分明是个武林高人却又招摇撞骗的，不真诚显得尤为可恶。

两个人都有所保留，尤其对彼此留了一手。

最初发现这对CP的隐微迹象时，不是不惊讶。但回头一想，又觉得这一行人中，确实只有谢沧行能入得了她的眼。别说夏侯与皇甫家的两位少爷，就算是姜承，真个和她比起来也太稚嫩。

尤其是夏侯瑾轩，与暮菖兰堪称两个极端。这个未经世事的少年太过精致，他被长辈保护得这般好，生命里从未有过“贫乏”二字，因而享有一种难得的温良敦厚和不设防。

掰着手指一个个地数过去，也就只剩个谢沧行还得以幸存。

尽管这厮形象略嫌单薄，且死法太过伟光正，导致我并不很待见他。但也得承认，这个路数的角色，确实有魅力——红尘里滚过来的人，活得如此恣意痛快，平时看着放荡不羁，关键时刻却又格外靠谱。堪称拿得起，放得下。

但若要说，令暮菖兰卸下防备、交付信任是他的功劳，我实在不敢苟同。与其说是他之功，不如说是他捡了个大便宜。

倘若没有瑕和夏侯瑾轩，没有这从中原到楼兰又至苗疆、蜀山的一路同行，单凭他一人之力，要想打开兰姐的心，实为天方夜谭。在这里头，瑕对她的信任和依赖尤其关键。很难说，开始的时候暮菖兰和瑕之间的投契是真实的，但可以确定的是，在之后并肩作战的同伴生涯里，早已“弄假成真”。

仗着这样的背景，谢沧行赶了个巧。

尤其是仙竹林一次、暮霭村一次，他的表现都足够给力，完全符合传统上对男人的要求：关键时候能扛事儿。在最恰当的时机里，在姑娘最需要支撑的时候，大开大阖地展现了一个男人所拥有的力量——不过问、不指责，只给予保护和支持，陪她面对、帮她承担。

动心，或许就是从这里开始的吧。


▲并肩御敌



▲为救瑕独上千峰岭


▲仙竹林执意摘仙草



▲欲与岚翼一战


▲吐露真相


▲一路同行

她独自一人撑了太多年，从未享受过这样的支撑和保护。和谢沧行之间这种难以言说、似有还无的情感，就像是森寒雨夜里的一碗热汤，给现实凡尘添了几分温暖抱慰。

恰恰因为最早曾有过深重的提防，后来的抱慰才格外温暖。

只可惜太过短暂，尚未真正开始，就已经结束。罡斩慨然兵解，徒留暮菖兰一人。

四、空

忍不住要再说“刀功”。

关于暮菖兰故事的刻画，锁妖塔罡斩兵解之后是一个亮点。至于暮霭村那里，是公认的有冲击力，它是继折剑山庄公审之后，最能扣人心弦的地方。

但我私心觉得最好的一个场景，既非暮霭村，亦非锁妖塔，而是在仙竹林。

明明已有草谷嘱咐在前，只可取两株仙草，取完即走，不得贪心多拿。她却依旧固执地要再取。面对岚翼勃然大怒、即将降下惩罚，她铿然拔剑，就欲与岚翼一战。

乍看是“节外生枝”，细看却是真的好。

这是逼到死角的一次演练，凸显了暮菖兰性格里的重要成分——哪怕明知渺茫，也绝不束手就擒，一定要奋力一搏。岚翼如此强大，几乎是凌驾于人类的存在，她何尝不恐惧，又何尝不明白自己的做法不妥，但这沉重的负担紧紧贴在背上，如蛆附骨，她已苦苦挣扎12年无果，好不容易有些希望，怎能甘心放手？

若没有仙竹林的这段铺垫，在暮霭村时，真相的揭露就难有那么剧烈的冲击力。

她已经拼尽全力，甚至有一种不惜鱼死网破的决绝。却在一夕之间发现真相——原来所有人在16年前就已经死去，她这一切的努力都是徒劳。她千方百计、费尽心思拿回来的仙药其实是毒药，不会让情况更好，只会让情况更糟。

这里的冲击力源于持续的积累叠加，蓄水蓄得足够久，在最高水位突然开闸，溃堤在所难免。与之相比，罡斩兵解那一段的力道就稍弱，至少对我来说并不强劲，得自行脑补两人之间的情感纠葛。更有迟钝者，到这一段才知道暮姑娘是喜欢谢沧行的。

但含蓄也未见得不好。节制并不是一件容易的事，是我非常看重的一点。对暮菖兰情感的刻画，始终堪称克制。锁妖塔处的台词和情感也是如此，并没有铺天盖地的情绪渲染，她只是难得一见地冲动了，失态了。

整个故事的结尾收得有些潦草，五年弹指一挥间，实在太赶了些，尤其煞笔在姜承身上。但从暮菖兰的角度来说，她的故事已经基本讲完，形象塑造也相当完整。在四个主角中，她的完成度是最高的。

待到尘埃落定后，心愿达成，而锋芒卸下，菖兰原也是一种温柔的花。P



▲暮菖兰之官方设定图

■天津 半神巫妖

混沌编年史
Chaos Chronicles

来自德国的复古RPG情怀

制作：Coreplay
发行：bitComposer Games
游戏类型：角色扮演
发售日期：2013年第二季度
期待值：★★★☆

在《龙腾世纪3》也宣布即将采用半沙盘式架构之后，曾经在欧美市场流行一时的传统角色扮演游戏似乎已经绝迹了——所谓传统RPG，通常是指采用斜向45度上帝视角、回合制战斗模式、复杂的系统以及海量剧情对话为标志的作品。在如今这个追求快节奏生活的时代，这种类型确实有些不合时宜了。但在玩家趋于传统的欧洲，尤其是桌面游戏存在广泛基础的德国，此类RPG仍然占据着一席之地。2012年6月，以发行过《铁血联盟》新作而闻名的bitComposer Games宣布，在2013年第一季度将会发行一款由慕尼黑Coreplay工作室开发的传统RPG《混沌编年史》（Chaos Chronicles）。

根据开发商的宣称，"《上古卷轴》《龙腾世纪》虽好，但我们仍认为丢失了一些RPG的传统元素"。由此可见，《混沌编年史》明显是想在这个RPG的新时代里把源自《巫术》《创世纪》经典之作的元素重新发扬光大。

在借鉴了一系列经典游戏之后，Coreplay首先就宣布自家的新作将采取传统的大地图模式，这意味着《混沌编


欧美RPG老玩家都不会陌生的大地图模式


传统奇幻游戏的"战、法、牧、盗"职业组合再次登场


尽管在架构方面相当遵循传统，但这并不意味着画面也要一并走复古路线——《混沌编年史》的光影效果还是相当不错的

年史》将会像《博德之门》初代那样为玩家提供可以自行探索的大片未知区域。玩家在游戏中的大部分任务都不会有明确的地点指向，比如任务需要主角去寻找一把剑，那么玩家就必须通过抢夺或者交易获得附近地区的详细地图，然后再开始探索。这种模式无疑增强了重复可玩性，在保持传统风格的同时更迎合了当前玩家喜爱探索的需求。至于地下城部分，《混沌编年史》不会采用现代RPG常见的“GPS定位”地图模式，而是采用了羊皮纸式样的古旧地图，在地下城中冒险的玩家需要打开这张粗糙的示意图揣摩自己的位置，然后选择合适的路线进行探索。


错综复杂的地下城，而且不会出现犹如GPS的地图

可探索的大地图代表了《混沌编年史》的冒险方式并非点到点的快捷旅行，身处荒野旅途的玩家可以在夜晚选择扎营，这也是传统TRPG必不可少的元素之一。在《混沌编年史》中选择营地十分重要，因为在野外活跃的主角并非只有玩家自己，许多怪物也会选择在夜晚出来狩猎。

在某种程度上，《混沌编年史》看起来似乎就是一部采用了45度第三人称视角的《上古卷轴》，但两者的差异其实是非常明显的。Coreplay声称，玩家在游戏中的探索冒险将会采用即时制，而战斗部分则完全是回合制。另外，Coreplay还表示工作室的所有成员都玩过《龙腾世纪》，但对其中的战斗系统评价为“乏善可陈”。在总结了重制《铁血联盟》的经验后，这家制作组决定学习20世纪90年的RPG经典之作《灰鹰——邪恶元素之殿》，将游戏的战斗部分制作成完全的回合制——冲突爆发之后地面上会出现六角栅格，玩家将按照行动点数对角色展开移动与其他操作。

当然，对于一款从最开始就标榜“传统至上”的RPG来说，剧情故事才是游戏真正的核心。《混沌编年史》的制作组认为，大部分现代RPG都是在讲述玩家一个人的冒险故事，缺乏对队友的塑造；因此《混沌编年史》将会着力塑造有血有肉的队友，甚至将一些原本用来塑造主角个性的手法转移到配角身上。另外，游戏遵循的高度角色扮演风格也会让种族和性别因素在剧情对话中更明显地展现出来，比如玩家的冒险团队进入一座洞穴，发现地上四处都是散落的食物，那么队伍中的精灵就会开始抱怨难闻的味道，半身人则会惋惜浪费了食物而队伍中的作风强硬的男性角色更会要求女性队友去清理地面。再例如冒险团队在森林中找到了一座废弃的矮人熔炉，队伍中的矮人队友会开始夸耀自己种族精良的锻造技艺，而精灵则会抱怨矮人一族砍伐了神圣的树木，半身人更想试试用这熔炉能否做出一顿大餐。

很显然，这种设计需要一套极为缜密的对话树系统才能实现。《混沌编年史》参考了《辐射——新维加斯》这款近年来在对话和网状任务设计方面得到广泛赞誉的RPG，开发出了自己的对话树模式。和目前流行的RPG相比，《混沌编年史》的对话树明显要复杂得多，和不同种族、职业以及道德阵营的NPC交流时，对话树会根据主角自身的出身以及当前的名望、善恶值甚至正在执行的任务来决定出现哪些交谈选项。这种模式最大的优势就在于玩家每次玩游戏都有可能见到截然不同的对话选项，大大增加了游戏的重复可玩性。

在美术以及音效方面，《混沌编年史》更是把“细节”放在了首位。虽然无法给每一件装备都安排独特的音效，但在更换装备的音效等方面则下足了功夫。至于在探索和战斗的时候当然也会拥有不同的BGM来烘托气氛，不仅如此，玩家甚至还会发现在面对不同种类的敌人时（例如魔鬼和不死生物）耳边响起的旋律也不尽相同。

关于《混沌编年史》的背景故事则披露得不多，基本还是“背离故土的主角重返被邪恶力量占据的家乡展开冒险”的套路。虽然采用了自创系统，但仍然可以看到不少《龙与地下城》的影子，比如“战、法、牧、盗”等传统的奇幻职业设计。根据代理商提供的发售时间表，《混沌编年史》将在2013年第二季度上市，届时全世界的欧美RPG爱好者都可以领略一番德国人精心营造的复古情怀。P



回合制可以让法师放心地调整火球爆炸的范围而不会误伤队友


游戏的战斗部分是完全的回合制，传统的六角形栅格自然不会缺席


场景的细节十分丰富，玩家在探索时需要特别耐心

■福建 杰梅因

武装突袭3
Arma Ⅲ

波西米亚军事狂想曲

制作：Bohemia Interactive
发行：Bohemia Interactive
游戏类型：第一人称射击
上市日期：2013年第3季度
期待度：★★★★☆

《武装突袭》系列的正统续作《武装突袭3》(Arma Ⅲ，以下简称AA3)毫无疑问是2013年最令人期待的FPS作品之一。这款新作依然由来自捷克的Bohemia打造，基于真实地理数据创建的游戏场景，以及全新的沙盒战斗系统都是值得玩家关注的理由。

作为军事模拟FPS的史诗级大作，《武装突袭》在军事爱好者中一直拥有非常高的影响力。不过，在2011年公布之后的数次延期，加上前段时间闹得沸沸扬扬的“间谍事件”，外界难免对Bohemia的开发情况产生疑虑。不过，好在目前游戏已经正式进入Alpha封测阶段，开发商Bohemia Interactive也正式宣布游戏将于2013年第三季度上市！

全新的故事：爱琴海僵局

AA3的故事发生于21世纪30年代中期，情节框架比前作更加宏大。在单人战役中，玩家将扮演在友军一场失败军事行动后存活下来的英国特种部队上尉Scott Miller，执行孤身潜入敌对势力内部的任务。

根据官方设定的剧情，在不远的未来，由于石油价格的不断上涨以及通过对资源短缺的东南亚实行大量出口贸易，伊朗获得了巨大的利润，开始寻求扩大其国际影响力的途径；另一方面，出于对石油政策的妥协，每年都有越来越多的前北约成员国退出该组织；面对悄然崛起的伊朗，被萧条经济严重影响的北约逐渐滑向了战争的边缘，在经历了多年的激烈混战之后，欧洲成为了损失惨重的北约军队最后的支柱。与此同时，土耳其遭遇了一系列始料未及的自然灾害，造成了大量人员和财产损失；伊朗立即展开了一场人道主义援救，短短几个月的时间土耳其境内便布满了伊朗武装部队；伊朗的侵略性扩张甚至侵犯了希腊的主权领土，在2034年耶路撒冷和平协定的干预下，冲突在罗多彼州管区暂时遏制，爱琴海沿岸新



这一作故事发生的地点依然是小岛


夜间行动的光源表现很出色


并未投入实战的科曼奇武装直升机将在AA3登场


AA3的画面相当不错

的战略缓冲地带由此诞生。僵持之下，北约与伊朗武装部队的紧张态势不断升温；终于，当一座关键的雷达设施从电网上脱落后，希腊瞬间变成了激发全球冲突的起爆点。由于局势已远远超出掌控的限度，北约指挥官作出了近乎孤注一掷的决定，将希望寄托于一项高度机密军事计划：“震级”（Operation Magnitude）行动。一支小型的特种部队和研究人员被送往一处深入敌后的地中海的岛屿。然而，随着任务计划的泄露，行动部队几乎被彻底歼灭，幸存下来的英国特种部队上尉Scott Miller被海水冲上了敌方的岛屿。他决心尽其所能继续完成这项行动，面对完全未知的敌人和环境，等待他的将是怎样的考验？

值得一提的是，游戏中作为主要场景的岛屿是以现实中的希腊利姆诺斯岛（Lemnos）为原型制作的。虽然曾经被当地警方以间谍罪逮捕的游戏制作人如今已被成功保释，但恐怕Bohemia Interactive上下都不想再和这个倒霉的地点有什么联系了，游戏中小岛的名字也从原定的“Limos”改成了“Altis”。

还原真实战争：军事模拟最强作

《武装突袭》之所以被广大军事饭推崇，主要还是因为其出色的拟真性，在这个系列中，玩家能真正地以一名普通士兵的身份亲临战场。虽然这次AA3做出了不少改动，但“模拟真实”依然是基本的原则之一。制作组表示，近未来的背景设定能赋予他们创作上的自由，不过各种推演还是会以严肃的态度来进行。

《武装突袭》的画面风格以写实著称，之前的系列作品就都是当时的“硬件杀手”，这次也不例外。AA3采用了Bohemia Interactive自家的Real Virtuality 4引擎，物理运算从PhysX 2.0升级到了PhysX 3.0，HDR（高动态光照）渲染效果令游戏夜间模式的表现再次提升了一个档次，容积式云技术则带来了极强的云层效果。新作还改进了两个最为系列玩家所诟病的缺陷：游戏的物理模型以及人物肢体动画系统。AA3在自由度方面提升了不少，开放性的单人战役和以沙盒为基础的战斗是制作组一直强调的两项概念——“单人游戏允许玩家在一个开放性的环境中从NPC处获取任务，甚至可以为了获得更好的装备而去完成支线任务。不过，新设定不会阻碍那些喜欢直来直去的玩家，游戏关卡将更简单、更紧凑，为玩家提供了快速战斗的乐趣”。AA3的合作与竞技模式支持自建服务器，玩家可以自定义制服、武器装配以及队友装备等内容。加强的任务编辑器能做出更多优秀的MOD，值得一提的是，虽然采用了新引擎，但AA2的MOD只需稍作调整就可用于AA3。

拒绝延期：Steam独占

如今开发一款PC独占作品对于游戏厂商无疑会带来巨大的压力，虽然Bohemia的激进早已闻名业界，但实际的销量问题依然无法回避。毕竟《武装突袭》强调的是硬派核心与真实性，要求玩家具备一定的战术意识和军事背景知识方可顺畅把玩，所以习惯了CoD以及BF的玩家不一定会接受这部作品。这次AA3将登陆Steam平台进行发售，根据开发商的说法，若不使用这种途径可能无法保证游戏在2013年上市。由于AA3的开发过程并不顺利，前几次公布的发售时间都没能兑现，继续跳票只能带来负面影响，到头来盈利几乎是不可能完成的任务，在这种情况下选择Steam平台独占无疑是明智之举。取消外包等一系列规划不仅节省了成本，最关键的是结合Steam平台特性的多人模式将更加完善，开发起来也轻松了不少。Bohemia方面表示：“身为独立开发者，我们不断地在评估开发、销售和发行游戏的方式。而Valve的系统可以对上述过程提供重大帮助，让安装和更新过程变得更加友善。我们了解新平台可能难以适应，特别是习惯于直接购买运行游戏而无须第三方软件协助的玩家。最后我们在Steam上发行《武装突袭3》，这将会对游戏带来显著的优势，并改善终端用户的体验。”另外，Bohemia也正在探索与Steamworks的进一步功能整合，加强那些内部开发无法及时实现的目标：“Valve的Steamworks提供了一些很酷的功能，帮助我们强化《武装突袭3》，例如玩家自制内容和多人模式。”

■江苏 老黑

例行公事
Routine

来自孤寂月面的恐怖。

制作：Lunar Software
发行：暂无
游戏类型：冒险
发售日期：2013年第二季度
期待值：★★★

外太空的幽闭环境，包裹着厚重工程防护服的主角……光从截图来看，我们很容易将《例行公事》误认为是《死亡空间》系列的最新续作。其实，这是一部风格与2007年的小成本科幻电影《月球》极其相似的冒险游戏：主角唯一的伴侣只有静谧的月球，面对的则是封闭的基地和未知的恐惧。英国开发组Lunar Software试图用游戏的方式，来复制本国导演Duncan Jones所创造的奇迹，带来一部有科学、有阴谋更有人性的太空恐怖冒险游戏。

月球独舞

在《例行公事》中，玩家扮演一名来自地球的特派员，调查月球基地所发生的事故——研究设施内近百名成员一夜之间凭空消失。与当下绝大多数ACT和AVG不同，游戏并没有明确的关卡概念，玩家无需在一个封闭区域内完成既定目标，然后再“芝麻开门”进入下一个场景继续奋战，整个基地从一开始就是对玩家开放的，只要能解开当前的谜题，就可以从四通八达的主通道进入各个附属设施，不会出现“完成目标A，必须先获得道具B，而获得道具B，必须先完成目标C”这种套路将玩家限制在线性故事之中。主角的任务，就是获取设施内的重要资料和成员们遗留的语音日志，从而揭开这场惨剧背后的真相。

另一个值得注意的地方，就是这款游戏的随机性：每次开始新游戏之后，敌人的配置、资料碟的位置和谜题的构成，乃至某些场景的构造都会出现变化，让玩家在这款小品游戏中也能做到常玩常新。

极简设计

游戏的用户界面将贯彻HUD最小化原则，采用主视角进行冒险，战斗过程中不会出现HP和弹药量等信息，玩家只能通过主角的心跳和喘息声来判断当前的体力状况。只有在进入解谜环节之后，才会出现供玩家点选互动的道具栏界面。

身穿厚重的盔甲，手持威猛的自动武器，即便面对成堆的怪物，对于玩家而言也不会构成任何压力。然而在《例行公事》中，我们唯一的救命稻草，就是手中的那把小手枪。除了对其进行升级提高生存能力之外，玩家不会获得任何强力武器的协助。在敌人设计上，从游戏的首发预告片中，我们看到了一种丧尸形态的人类士兵。Lunar Software表示这是一种最基础的杂鱼，即便如此，在对付它们的时候也要针对弱点实施攻击。游戏中有相当一部分属于异次元空间的怪物无法通过物理方式直接解决，必须利用缺氧、失重、电磁和化学等方式才能让它们丧失战斗能力。在与这类敌人遭遇的时候，玩家必须在很短时间内结合场景的特点，找到应对之道，否则就会当场死于非命。

在《死亡空间3》已经沦为怪物大虐杀游戏之后，相信这部小成本恐怖AVG会吸引不少玩家的关注。P



主视角下看不到任何HUD信息



FEZ

万众瞩目的独立游戏小品正式登陆PC！

经过漫长的期待之后，备受独立游戏爱好者关注的《FEZ》终于迎来了XBLA独占协议的最后时刻，在2013年第二季度最醒目的小长假黄金周通过Steam正式登陆PC平台！显而易见，在这个值得庆祝的时刻，重提这部游戏的制作人的八卦新闻显然有些不合时宜，我们还是把注意力放在游戏本身比较合适：从基本架构来看，《FEZ》似乎很容易让人联想到PSP平台的《压缩空间》（Crush）和Wii平台的《超级纸片马里奥》(Super Paper Mario)——毕竟“在3D空间中转换2D画面”是以上3部游戏共同的卖点。不过，和后两者相比，《FEZ》上手阶段的游戏内容更多侧重于“探索”而不是“解谜”与“动作”。作为一部小品之作，《FEZ》的流程乍看之下不算很长，但这并不意味着游戏的乐趣会随着一次通关而轻易消失——在完成一轮游戏后，利用新获得的能力重新挑战那些已经不陌生的关卡时，你会发现可以解开的谜题数量似乎增加了不少，同时收集要素的数量与解谜内容的难度也得到了明显的提升，随着游戏的进一步深入，这种“但凡有挖掘，必然会有收获”的感觉也会变得愈发强烈。最后，作为一部面向全球玩家的独立游戏，《FEZ》提供了包括中文在内的9种语言支持。

制作： Polytron Corporation
发行： Trapdoor
类型： 动作
发售日期： 2013年5月2日
期待度： ★★★★



魔法门之英雄无敌VI——黑暗之影
Might and Magic Heroes VI Shades of Darkness

无敌英雄再次上路，但愿这次不要翻车。

尽管发售于2011年的《魔法门之英雄无敌VI》在诸多方面都存在着不少不尽人意的缺陷，但凭借着众多骨灰玩家的倾力支持，这个拥有悠久历史的策略游戏系列依然顽强地存活了下来。如今，在经过不止一轮的跳票之后，资料片《魔法门之英雄无敌VI——黑暗之影》终于再次敲定了发售日期。尽管依旧摆脱不了“外包”这个标签，但从这次的开发商履历来看，把“不屑一顾”换成“多少抱点期望”似乎也算是合理的结果。至于游戏的内容方面，从副标题便不难看出，《魔法门之英雄无敌VI——黑暗之影》的主角是黑暗精灵，这个活跃在阴影中的种族奋斗史构成了本作游戏的主线。除了故事剧情以外，7种生物、全新的英雄职业、城镇建筑以及更多的道具、能力和成就无疑进一步丰富了游戏的内容。在未知的新地图上，诸位资深玩家的经典战术套路是否依旧奏效？面对更多的宝物与技能，这一次你又该如何培养自己的英雄？作为一部曾经饱受争议的经典游戏续作最新的资料片，《魔法门之英雄无敌VI——黑暗之影》是否可以承载起“重新系列辉煌”的重任？一切都交给诸位在游戏发售后的正式体验中寻找答案——在我个人看来，如果能够有效避免《魔法门之英雄无敌VI》在上市时出现的诸多问题，那这部资料片的成功率至少会提升不止一个数量级。

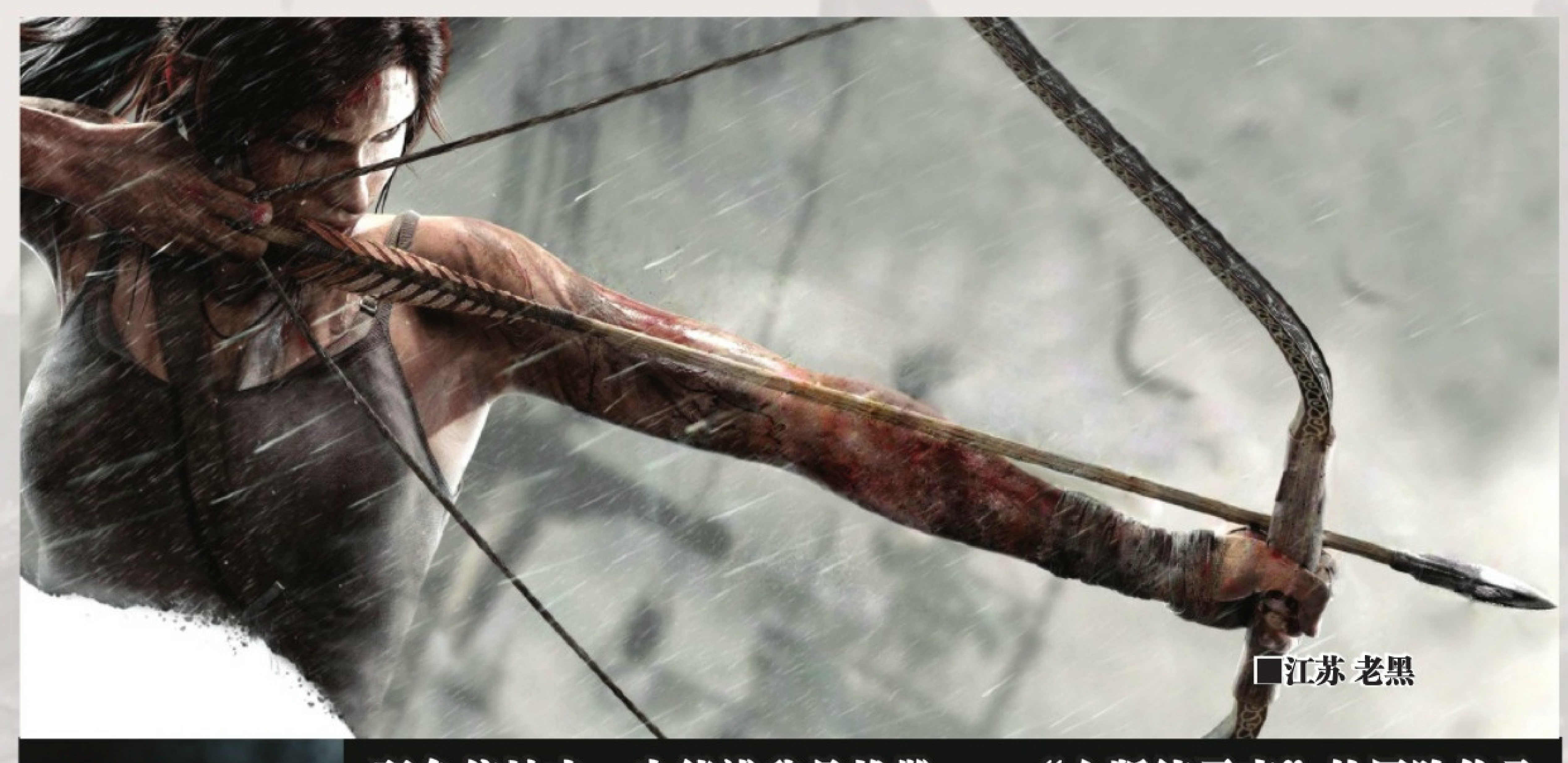
制作： Virtuos
发行： Ubisoft
类型： 策略
发售日期： 2013年5月3日
期待度： ★★★☆



在传说与真实之间
——《古墓丽影》探秘专题

■ 策划 本刊编辑部

导 读



TOMB RAIDER 双兔傍地走，也能辨我是雄雌——“女版德雷克”的冒险传承

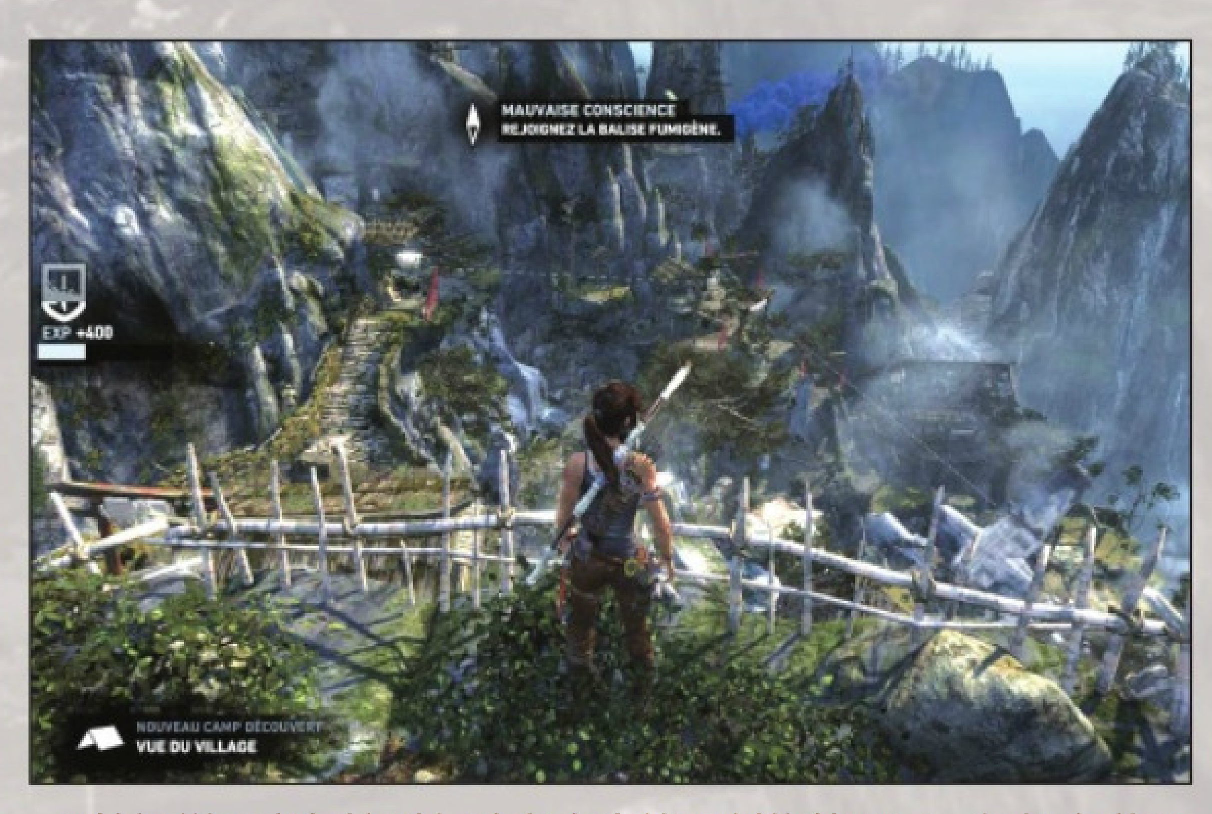
将两款相同类型、要素的作品分解成一个个独立的环节进行所谓的“Vs”，以此分出优劣，这种游评文章很容易因为作者的个人喜好而变成“捧臭脚”的模式，恐怕也是绝大多数读者不待见的写法。然而在赏析这款动作冒险游戏大作——《古墓丽影》（Tomb Raider，以下简称TR）时，我们又不能不提到《神秘海域》（Uncharted，以下简称UC）系列的大名——的确，这两款游戏拥有太多的渊源，此次“重生”的劳拉凭借流畅的动作、华丽的战斗技巧和大魄力的动作脚本场面，已经赢得了一个新的绰号——“女版德雷克”（Nathan Drake，UC系列主角）！TR系列的全新起点，究竟是靠抄袭UC上位的一次沽名钓誉式实践，还是冒险游戏的又一次发展？让我们进入今天的话题。

一种名为“冒险”的调味品

2007年12月《神秘海域》系列的开山之作横空出世，德雷克船长立刻赢得了“男版劳拉”的绰号——与今天新版劳拉的待遇完全一致，这并不是巧合。它所处的正是以“古墓”为代表的传统冒险游戏处于急剧衰落，混合了探险和射击成分的所谓“动作冒险”游戏全面取而代之的时代。尽管水晶动力在接手“古墓”系列之后进行了大幅度的改进，除了符合大众口味的包装以外，在探索和谜题这两个老玩家最为看重的环节继续着高水平的发挥，却依然不可能受到快餐时代占据销量“大头”的轻度玩家的待见。对于他们而言，这部分的设计越强，对于自己而言的挫折感就会越大。

纵然自从《黑暗天使》开始，“古墓”就引入潜行、动作射击等游戏的玩法，但占据主要流程的探索和谜题一直都让许多人望而却步，甚至将流程攻略内置化的《传奇》依然没有改变这种曲高和寡的风格。在这样的背景下，UC的成功就不再是偶然了。从外观上看，这部由“男版劳拉”主演的冒险游戏相当于一个系统简化，对于大众玩家而言更“友好”的“古墓”。而实际上，二者之间已经出现了本质性的区别。

就如同琼斯博士的“考古学家”身份，只是让他所擅长的“专业挖宝三十年”业务更加炫酷，更有文化人的范儿，鹤嘴锄、放大镜这些考古工具，永远都是用来执行“打、砸、抢”真实使命的长枪短炮们的药引。从一开始就以电影《夺宝奇兵》系列作为参照物的UC系列，也是把冒险元素当成了动作射击本质的点缀物。在操纵德雷克进行各种惊险刺激的“高空作业”的过程中，看起来险象环生的悬崖峭壁、王宫古堡，只要按照设计师规划好的路线进行“波斯猴子”式的攀爬跳跃，就绝对可以保证主角的安全。不在“导航路径”上的平台即便再近，尝试一万次也跳不上去。而一根摇摇欲坠的枯树老枝，一条踩上去就会碎掉的梯子，无论它们看上去又多么遥远，只要制作组将它们设置在了既定路线上，玩家按下跳跃键就会让主角被它们“吸”过去。遇到暂时无法通过的障碍也无需慌张，看到场景中的拉手、转盘就上去推一下，很快就能看到芝



尽管栅栏和空气墙对行动自由度的限制依然明显，但绳索道具的存在，使得玩家可以在一些大场景中进行一些有趣的探索



TR中的所有谜题都被整合在了古墓支线任务中，虽然有大量经验值奖励，但喜欢打打杀杀的玩家完全可以用其他方法赚回来

麻开门、天堑变通途的“奇迹”了。

TR在环境探索方面与UC最大的不同，就在于“沙盒”——加引号的原因是由于本作在开发初期大肆宣传的Sandox特性，其实是典型的伪沙盒。整个海岛由若干封闭的地图区域组成，除了可以通过营地进行快速旅行外，根本没有任何开放性可言。但在场景构造设计思路上的不同，使得TR同样是靠篱笆栅栏和空气墙来规划行动路线，却没有UC那种各种主角被“棍子”吸着走，被脚本撵着跑的感觉。

上述原因也许从两款游戏都具备的宝物搜集系统给人的印象中可以找到：UC中的许多隐藏宝藏是放置在主角根本就不可能到达的地点，如屋檐、悬崖下面，玩家是通过对它们开枪（如此对付文物……），使其掉落到地面再去捡。这种设置是因为UC中的场景看起来都气势宏伟，然而可活动区域都相当有限。而在TR中，较大的行动范围使得玩家不可能扫一眼就知道应该怎么走，除了明显要炸开的出口以外，多数场景的路径都需要玩家先进行观察和探索，并没有那种为了高低杠表演而突兀生出的棍子，显得更加自然。此外，登山镐、弓箭绳和滑轮索套三种道具的出现，使得动作探索元素随着剧情的推进而慢慢变得丰富。让玩家觉得每层楼都不能错过，爬上爬下不亦乐乎，地形熟悉后还可以利用绳子跑酷，获得道具新能力后就开始考虑原来到过的地方，哪些是需要新能力、新道具才能到达的。即便是在“一本道”，玩家也会获得一种是自己在开辟道路，而不是按部就班前行的错觉。

在谜题设计方面，UC无论从难度还是破解的操作上来说都达不到“古墓”玩家所认可的及格线，但客观上来讲，顽皮狗小组对于这一环节的设计还是用心的。置身于那些古代遗迹中，解谜苦手们会感到“自己稍微垫垫脚就能给整明白”，高手们在轻松完成之后也不会感到自己的智商受到了侮辱。正如前文所说，谜题只是爽快战斗间隙时的点缀物，它在UC中不可以成为影响流畅体验的障碍，因此顽皮狗在解谜环节尽可能多的给予玩家提示。且不说随身携带的那本堪称随身攻略的笔记本，“船长”和同伴们也会用只言片语不断释放提示信息（卡的时间越长，提示得就越露骨），直到最后干脆直接告诉你怎么弄，游戏的初代甚至还提供了将谜题一键跳过的选项，这和学生考试的时候写不出来，监考老师直接报答案有啥区别？

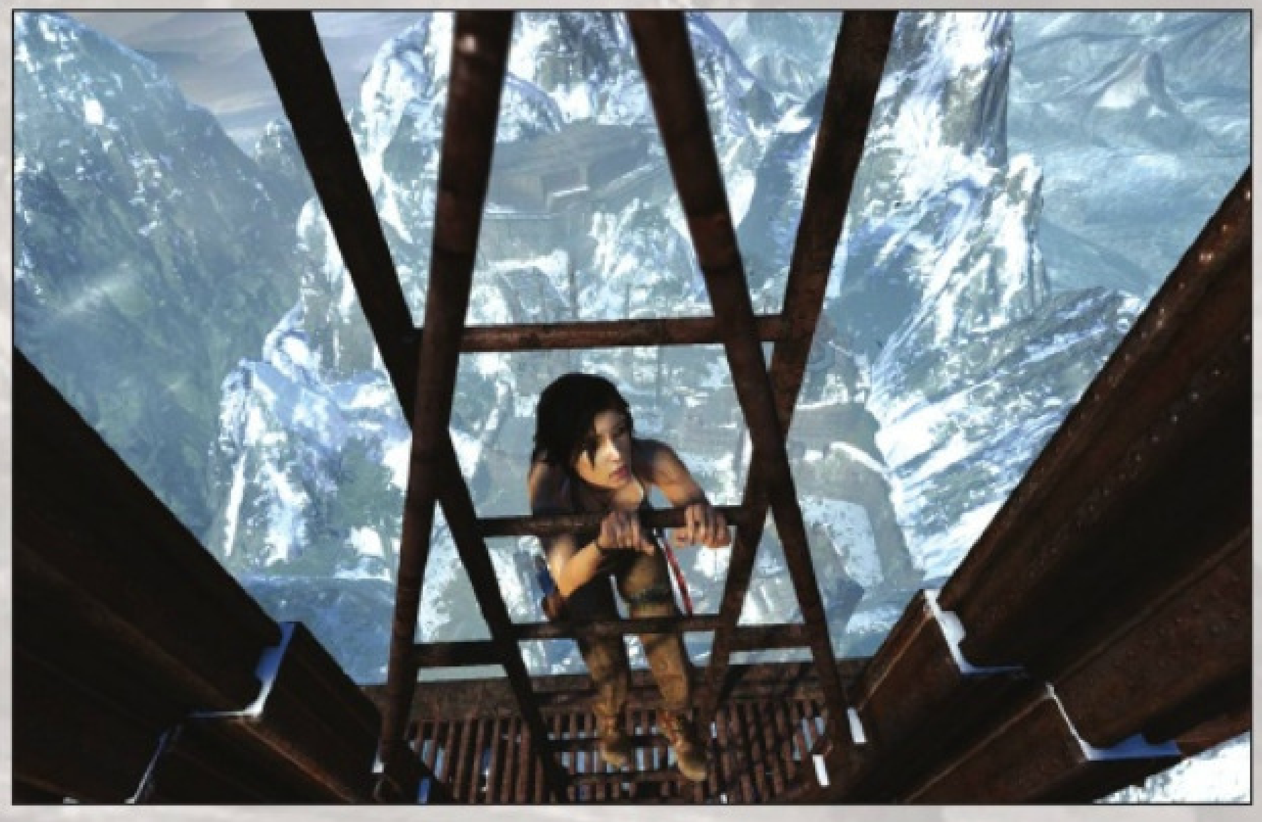
如果说顽皮狗是在刻意淡化谜题可能给轻度玩家所需求的流畅性带来干扰，那么水晶动力做得更绝，他们干脆把谜题在主线中全部删去，除了山洞中营救3名同伴时需要“连续射爆两个瓦斯喷口”这个桥段可能会卡一阵子外，其他全部都是提不上筷子的东西。传统意义上的谜题被集中到了属于支线的8座古墓之中，它们都是按照“找存盘点→开机关找路→上台阶之后拿宝藏”的模式设计的，整体难度偏低，因此也被不少老玩家吐槽为“什么鸟古墓，不就是一个安排个机关的垃圾场吗？”

冒险内容对于UC和TR两款的设计师们而言，都不再是重点，但作为“佐料”而存在的AVG成分又在两款游戏中占据着不同的比重，使得“主菜”能够散发出不同的味道。

成也“奇观” 败也“奇观”

UC在冒险题材游戏中“无冕之王”地位的确立，是在二代的辉煌之后，如果说初代《德雷克船长的宝藏》只是一部中规中矩的冒险题材动作射击游戏，那么续作《纵横贼道》则是一部彰显“荷里活”冒险大片风范的互动电影。单人搏斗坦克、火车大战、逃离香巴拉……这些用精心设置的脚本和无穷的想像力打造的奇观场面，至今依然为玩家们所津津乐道，就连包括J.J.Abrams（《迷失》《苜蓿地》《迷离档案》）在内的一大批好莱坞知名制片人，也对本作构造的奇观场面惊叹不已。UC2成功的秘诀是实现了一系列奇观盛景的综合，并最终形成一波未平一波又起的视觉奇景，这与好莱坞商业电影的“巨片意识”不谋而合。在被动观看的基础上，顽皮狗通过“互动性”这一游戏同电影最为本质的差异，实现了玩家的浸入式体验——雪域高原和神秘古城之壮观宏伟，飞车大战和勇斗直升机等战斗场面气势之波澜壮阔，不仅作用于视听元素，更是一种身临其境的震撼。

对于电影工业而言，奇观场面是最烧钱的活计，但对于一部大片的成功而言，它却是最廉价，效率最高的手法。被誉为“放焰火导演”“无脑动作片专业户”的大导迈克尔·贝，其作品中的故事与人物由于过于老套、简单，甚至狗血狂喷，并没有给我们留下深刻的印象，但是影片中的那些奇观盛典，比如《珍珠港》中日军投下第一发炸弹所运用的“上帝之眼”镜头效果，《变形金刚》变身“海上种马”（MH-53）的“眩晕”瞬间完爆美军基地，红蜘蛛左晃右突


刚刚登上信号塔后，恰到好处的视角为我们呈现了劳拉恐惧、无助的眼神


躲避坠机残骸的脚本设置还算是有新意，但这已被此前的《死亡空间3》用过一次了

团灭一个中队的F-22……这些奇观深深地铭刻在我们的脑海中，经久难忘。其实，这正是好莱坞在转向奇观化过程中的一个趋势：注重创造直接的视觉娱乐效果，间或用逼近真实的视觉效果来“创造感情效果”，至于视觉之外、情感之中的意义，那是无暇也无须顾及的。很不幸的是，在实现了冒险题材的可持续性发展之后，UC3很快也由于对奇观场面的过分重视，从而走上了一条不归路——顽皮狗不再按照故事的发展需要来设置场面，而是以将奇观的气球吹得更多更大作为目标。在游戏的特典花絮中，制作人Richard Lemarchand表示制作组是先把一个个大场面做出来，再交给编剧Amy Hennig去圆故事，所造成的过渡生硬、剧情上的无数硬伤、过分脸谱化的角色和无病呻吟的主题也就不奇怪了。

同样将视觉奇观作为制造“5分钟一个叙事跌宕，10分钟一个动作高潮”的良药，TR的设计风格却完全不同，就拿冒险片中用于满足玩家最基本猎奇心理的场景设计来说，UC2中隐藏在雪域高原中绿意葱葱、生机勃勃的香巴拉，UC3中有“沙漠中的亚特兰提斯”之称的乌巴城，真可谓是结构宏大、金碧辉煌，然而电影布景的味道也太浓了点——毕竟我们知道以古代人的智慧和生产力根本造不出这样的奇迹，并且以原封不动的状态保存到现在。相比之下，TR中这座看上去破破烂烂的小岛给人的感觉至少是存在着一定程度的艺术真实——邪马台先人遗留的文明遗迹，二战时期日军构筑的研究设施，被困于岛屿之中的匪徒们的营地……这些生活化的痕迹和场景的做旧效果，让玩家更愿意相信这个“不科学”的故事是可能发生的。

在负责输出视觉冲击力的动态大场面上，UC3中巨轮沉没、飞机空中解体、沙漠策马扬鞭这种水准的桥段，在TR中很难找到（唯一可以拿来比比的“坚忍号”被海啸吞噬，还是出现在片头CG中）。TR更擅长用看上去并不是那么激烈的场面，来给予玩家心灵上的冲击，而不是单纯地给视听感官带来刺激——女王宫殿内的暴风武士浩浩荡荡的阅兵典礼，深邃悠扬的钟声和“鬼武者”们的呐喊营造出了逼人的气势，让操纵劳拉躲藏在石堆背后的玩家有了一种不能动弹的压迫感。第一次攀登信号塔，特写镜头首先从正面捕捉到了劳拉眼神中的不自信与恐惧，既而以手持摇拍方式跟随着她的脚步上升，近景的鸟群、脚下的云海和远处的群山构成了良好的画面纵深感，让玩家从劳拉踏出的每一道阶梯之中都读到了她柔弱表象下的坚韧。最终章开始时的决战造势，劳拉在电闪雷鸣、狂风暴雨之中奋力在悬崖峭壁上攀爬，这股“仗剑八万里，横戈天地间”的豪气让我们折服于这位未来女超人执着的信念和强大的能力……与UC的奇观过分依赖“高速移动中的大型载具”作为平台，以至于在表演了火车脱轨、轮船翻沉、飞机坠毁之后面临严重的创意枯竭不同的是，TR中对于大场面的创作思路无疑更具生命力，并且更能服务于游戏的叙事。

UC奇观构建手法真正值得TR未来借鉴的地方，在于顽皮狗将主角作为触发脚本的“常量”的同时，让动态环境成为影响玩家操作的“变量”。UC2火车车顶大战时遭遇的信号灯（需要玩家即时悬挂在车厢边缘回避），UC3船舱倾斜而引起的掩体物左右不停移动，这些都给动作射击内容带来了有趣的变化。而TR似乎只学会了一招——让劳拉在四处爆炸、拆房毁屋的环境下夺命狂奔，这个桥段至今只在UC系列中出现过两次（分别是二代大结局的逃离香巴拉和三代的逃离法国宅邸），而在TR中却有滥用的嫌疑。

人物塑造方式上的差异性

UC系列的风格，可以用“诙谐”“流畅”“惊奇”三个关键字予以概括，它的冒险过总是一路说说笑笑，有惊无险。如果说UC的参照物是《夺宝奇兵》，那么TR的整体风格则更类似于《黑暗侵袭》这种将美貌少女丢入恐惧泥潭中的血腥生存旅程。封闭空间内突然出现的大量蛇鼠、虫豸生物，在《夺宝奇兵》和UC中仅仅是创造奇异怪诞的空间环境和造型因素来维持紧张感的手段，它们不会刻意去渲染死亡元素来加剧观众的恐慌情绪。而在TR中“太阳女王”墓穴中的尸山血海，这种让人无法直视的修罗场断然不可能在“琼斯流”冒险题材作品中出现。

阴暗潮湿、怪物丛生、血浆四溅、黑暗袭来的压抑环境，是TR在观感上同UC的最大区别。但这种极端环境并非是表现《黑暗侵袭》中人性在强烈生存欲望之下的泯灭，恰恰相反，这是诠释劳拉从一个懵懵懂懂的少女成长为女冒险家的最佳试炼场。如果说之前的“古墓”系列所讲述的一个叫做劳拉·克劳馥的女超人的冒险史，那么TR所要表现的是一个叫做劳拉的女孩的荒岛余生——“前传”讲述的就是“劳拉”之所以成


此次劳拉的人设看起来更加符合亚洲人的审美特点



罗斯和劳拉之间亦师亦友的关系，通过二者默契的配合表露无遗


同样为亦师亦友的关系，德雷克和苏利之间的情谊成为了连接UC系列故事的纽带，并且也是UC3编圆故事所依靠的救命稻草

为劳拉的原因。令人印象深刻地不是她过往各种自由体操、双枪速射、潇洒的摩托车技以及一言以蔽之的“全知全能”，而是她在幽闭的洞穴、骇人的屠场、神秘的宫殿中摸爬滚打，锻炼各种技能，最终战胜并克服恐惧的过程。虽然TR中的劳拉依然无法摆脱“打不死的女小强”这种属于超级英雄的本质属性，但“魔鬼岛”带给劳拉的这次蜕变从玩家的情感体验角度来说是真实的。因为“老劳拉”在故事里没有受制，没有承担，更没有付出代价，她就是去做她该做的事情而已，与我们并没有情感上的交织。

在多元化的今天，即便是好人，编剧也要写一点缺点和副线，比如粗心、冲动。如果是坏人，那就写一点优点副线，比如优雅、虔诚。这一人物塑造的原则在德雷克和劳拉身上都有着明显的体现，就拿“船长”来说，这是一个穿着T恤牛仔裤，各种神吐槽，摔了会大叫疼，遇到困难也想“跑路”的普通人物，编剧甚至并不刻意强调用“考古”来掩盖其“盗墓”的真实目的——德雷克是个贼，只是内心深处有英雄的本质（Honor Among Thieves，盗亦有道的品质，与副标题遥相呼应）。然而这种将“正”与“邪”按比例调配出来的英雄，纵然比以往单纯塑造高大全的人物要有少许进步，也并没有高明多少——真正一流的角色，不害怕被写得高大全，因为编剧不是简单地组织故事写他的优点和缺点，而是把他放在一个同样真正一流的故事里面，一个真正能够表现其内在精神的环境中，使其受制于故事的前因，让他承担起故事的后果。TR中对劳拉形象的塑造，正符合这一标准。诠释人物行为，升华其品质的两个关键字，就是“动机”和“代价”。

蓬头垢面，浑身伤痛，呛着充满尸腐瘴毒的污水，沾着暴徒们的鲜血前行，接受着大自然和枪林弹雨的双重洗礼。TR告诉我们，别以为超级英雄这么好当，这就是代价，这就是牺牲。在西方，“牺牲”一词具有极强烈的宗教意味。一人牺牲，必得众人救赎。与德雷克和老版劳拉那种永不知疲倦的“古墓挖掘机”作风不同的是，如今TR中劳拉的任何行动，都是受到合理的动机所驱动。她认为自己的计划（驾船进入巨龙三角区）是造成整个团队陷入如此险境的原因，她有责任带领将信任交给自己的伙伴们活着离开这个是非之地。这一动机在劳拉准备动身前往营救飞行员的桥段中展现无遗——导师罗斯则告诉自己的学生劳拉：“你无法同时拯救所有人，必须做出牺牲，牺牲就是你在做出选择之后将会给一些人所带去的伤害。”而劳拉则坚持认为是自己发出的SOS信号将原本毫无关系的飞机召唤到了小岛的上空，并且导致了坠毁，拯救幸存者对于她而言既是感恩，同时也是一种必须承担的责任。几名同伴尽管出镜不多，但通过精彩的台词和个性化的演出，水晶动力用寥寥数笔就勾勒出了一群有血有肉的伙伴。就拿3个牺牲的同伴来说，又臭又硬的苏格兰老大爷葛林不希望让自己的危机处境影响到其他同伴的逃亡，他选择了同“麻匪”们同归于尽。亦师亦友罗斯为劳拉挡住一斧，是出于对爱徒的关爱之情。自知无法脱险的屌丝男艾力克斯为了掩护劳拉撤退引爆燃气，一句“我这样的普通人一辈子又有多少可以扮演英雄的机会”足以解释如此壮举的动机。

对于我们而言，TR中的NPC不再是一群排队等便当的群众演员，更不是用夸张的个性和动作在掩饰各自单薄存在的木偶，他们是劳拉成长的“因”，而劳拉在冒险过程中不断迸发出的强大能量，则是这种牺牲的“果”。他们的逝去可以唤起玩家发自内心的悲伤，通过设计师对气氛的先抑后扬，让伤痛转变成充满热血的力量。劳拉从已经被暴徒发现还要藏身在角落中紧闭双眼、自欺欺人的弱者，到拿着枪高呼“我要让你们付出代价”的女英雄，在这种蜕变的叙述上，TR做到了有理有据，令人信服。

打女本色

无论是UC还是TR，都将战斗系统作为Gameplay的主打（当然UC中所占的比例要更高一点），二者在射击思路上也有许多相似之处，比如都有掩体和体术攻击，都强调运动战，都有暗杀系统，所有的强制大战几乎都提供了战前尽可能多地消耗敌人有生力量的途径。从风格上


冲出去打固然风险很大，但同样也有高回报，这就是UC3最为提倡的打法

看，UC系列的战斗在娱乐性和流畅性上更高，尽管系列的枪感一直到三代都给人一种非常“玩具”的感觉，但顽皮狗对杂兵分配和攻击倾向的拿捏相当到位，战场环境也提倡立体化设计，敌人各种关门夹击，近战和远程兵种相互配合，子弹和榴弹齐飞，像《战争机器》那样窝在掩体后面只能是死路一条，必须经常跑位突出重围，否则即便能够在枪林弹雨中活下来，看似充足的子弹很快也会耗尽。体术攻击的强大杀伤力和德雷克的许多即兴动作——如顺势夺枪上膛、拉响敌人身上悬挂的手榴弹，使得冲出去主动寻找歼敌机会成为了一种高风险，同时也是高回报的打法，掩体、射击只是各种眼花缭乱的拳脚功夫实施过程中的过渡。一路拼杀的感觉既爽快，又充满了视觉愉悦感，这就很有成龙功夫片的感觉了。



弓箭在敌人未察觉的情况下可以一击必杀，是TR中一种高效的暗杀武器

相比之下，劳拉的战斗风格可就没有这般诙谐有趣了，当然这也是游戏风格整体偏黑暗、压抑基调下的必然要求。同样强调运动战，游戏也效仿UC，安排了掷弹兵、铁甲兵、盾牌兵，试图将玩家从掩体后面逼出来打。但整体来看，前期的战斗还是偏被动的，一旦暴露自己，大部分时候都只能龟缩，越打越是后退，很少能像德雷克那样主动推进，用大开大合的方式痛扁敌人。玩得虽然憋屈，但也算是能符合对本作的主题定位。

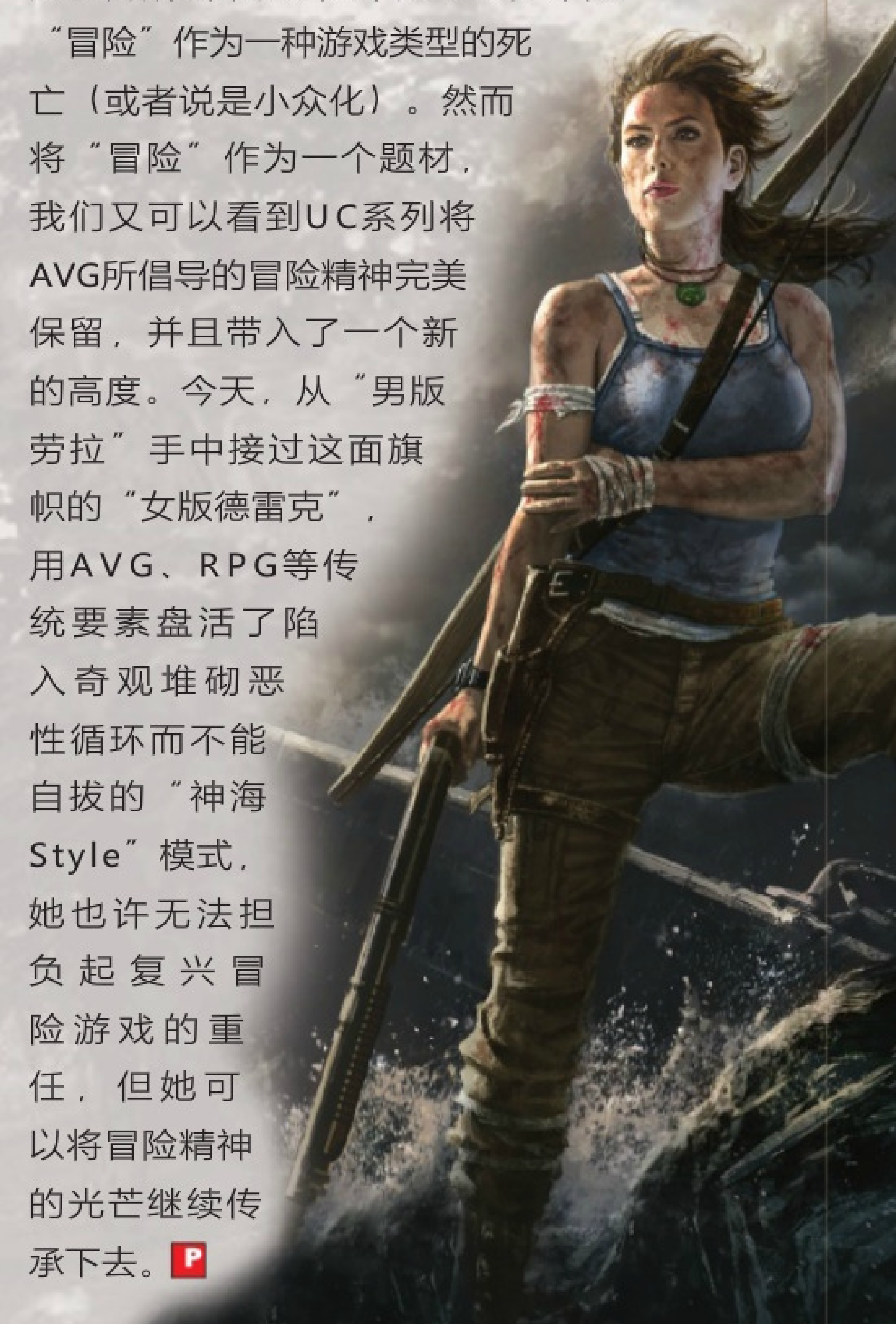
UC所没有的枪械改造和技能体系，在TR中是为了诠释劳拉“成长中的英雄”这一现象而量身定制的。与UC的冒险和动作射击系统一开始什么样就是什么样，全靠制作组创造不同平台让玩家去具体实施的作风不同的是，水晶动力在TR中有条不紊地把一个个新内容，通过强制剧情和升级系统慢慢放给玩家，游戏过程中的我们始终期待的是“我还能玩出什么乐子”，而不是“制作组还安排了多少乐子等我去玩”。然而，敌我力量设置上的失衡，使得上述两大系统反而对劳拉的代入体验带来了严重的干扰——即便到了中后期，我们所面对的敌人依然是弓箭兵、枪兵和近战兵这“三大件”，可手中的武器早已经从一堆不着调的破烂货，变成了可以百步穿杨的复合弓、加挂了榴弹发射器的AK47和具有“连喷”特性的泵动式霰弹枪（这还是在不刻意搜刮资源的情况下），敌人的增强仅仅只是身上加了几片薄薄的护甲而已。那种具有防弹能力的铁甲大汉固然可恶，但威力几乎可以做到一击必杀的反击技，足以让劳拉在戳死他们之后再毫发无伤地退回掩体。制作组也许考虑到了这个问题，并没有安排防弹衣、防刺服这样增加皮厚指数的装备，生存技能树下提升抗击打能力的项目也只能学习一次，否则打起来就会变成一路平推，游戏的副标题也真的可以起名叫做“女兰博的崛起”了。

总体来看，TR的单机流程汲取了UC的成功经验，同时也部分保留了老“古墓”的探索性（当然对于部分老玩家而言，这是不值一提的），在保持UC大气磅礴、细节精致的同时，也做出了自己的风格。但在由蒙特利尔工作室负责的多人模式中，我们看到的却是一个标准的山寨品。此前水晶动力在《光之守护者》中尝试的双人合作，明显要比TR中火力全开、简单粗暴的乱战更贴合主题，但我们实际体验到的，只是一个与“古墓”毫无关系，甚至连本作的主题和特色也没有发挥的几种克隆自UC3的对战模式而已，这不能不说是本作的最大失分之处。

结语

德雷克是否配得上“男版劳拉”，这是一个伪命题，因为当年顽皮狗真正的设计思想是打造一个游戏版的印第安纳。在走出三作之后，UC系列也出现了疲态，尽管UC3在商业上不失为一部成功的续作，但从冒险题材游戏的发展道路上看，靠一味堆砌视觉奇观，将玩家的互动操作行为变成对预设好的大魄力场面的串接，使得这种制作模式下的作品再一次陷入了不可持续的瓶颈。

也正因为如此，新TR的成功才不再是山寨出来的胜利。水晶动力小组并没有全盘套用UC的模式，他们不仅做到了辩证吸收，而且还突出了TR与UC之间的异质性。在2003年的《波斯王子——时之沙》之后，AVG已经进入了不可持续发展的窘境，UC并不是这一游戏类型的后续发展，这个本质上与“冒险”已经没有任何关系的系列所引领的新时代，正式宣告了“冒险”作为一种游戏类型的死亡（或者说是小众化）。然而将“冒险”作为一个题材，我们又可以看到UC系列将AVG所倡导的冒险精神完美保留，并且带入了一个新的高度。今天，从“男版劳拉”手中接过这面旗帜的“女版德雷克”，用AVG、RPG等传统要素盘活了陷入奇观堆砌恶性循环而不能自拔的“神海Style”模式，她也许无法担负起复兴冒险游戏的重任，但她可以将冒险精神的光芒继续传承下去。P





■贵州 Yago

TOMB RAIDER

新《古墓丽影》人物志

★劳拉·克劳馥（Lara Croft）

21岁的劳拉还是一个刚踏出校园的小女生，此时的她单纯幼稚，满怀着对亡故的父亲的不解。同窗好友珊曼莎的自由精神和荒野情怀吸引了劳拉，两人一同相约乘坐坚忍号去环球探险，寻找传说中的邪马台古国。

★康拉德·罗斯（Conrad Roth）

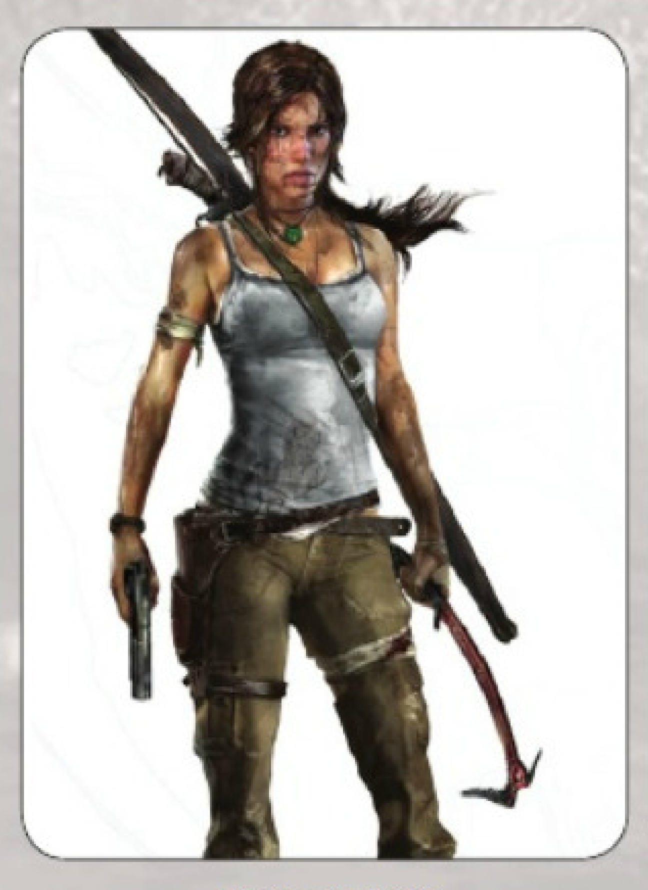
坚忍号探险船的船长，睿智和理性的象征。罗斯曾在皇家海军陆战队突击旅服役，个人兴趣爱好包括攀岩、徒步和探索沉船。这位52岁的资深冒险家不仅熟悉海上航行的诸般事宜，他对寻宝探险也有独到的见解，他凭着直觉能一眼看出哪些人才是最优秀的队员，队员们的安危永远是他优先考虑的事情。罗斯崇拜英国南极探险家厄内斯特·沙克尔顿，他也是个实干型的领导，同时兼具乐观和务实的品质，也知道如何以身作则鼓舞团队士气。言谈之中可以看出罗斯与劳拉的父母私交颇深，他既是劳拉的精神导师，也是劳拉的私人保镖。

★珊曼莎·西村（Samantha Nishimura）

朝气蓬勃的纪录片实习制片人，也是与劳拉从寄宿学校一直读到伦敦大学的同窗好友，22岁的珊曼莎同时还是坚忍号探险队的翻译。珊曼莎拥有葡萄牙和日本双重国籍，因为家境殷实，所以从不为生计犯愁，她习惯奢侈阔绰的生活，对华丽的服饰也颇有研究，泡吧购物旅行冒险都是她的最爱。由于珊曼莎是太阳女王卑弥呼的后裔，所以马蒂亚斯企图将卑弥呼的灵魂植入她体内以复活太阳女王。珊曼莎·西村这个角色显然与《古墓丽影——传说》（Tomb Raider Legend）中劳拉的日本线人西村彻有某种关系。

★詹姆斯·惠特曼（James Whitman）

久负盛名的考古学家，考古学电视节目“惠特曼世界”主持人，对财富和名声有着异乎寻常的渴望，坚忍号的探险计划其实也是为“惠特曼世界”下一季的节目做准备。劳拉原本对惠特曼


劳拉·克劳馥


康拉德·罗斯


珊曼莎·西村

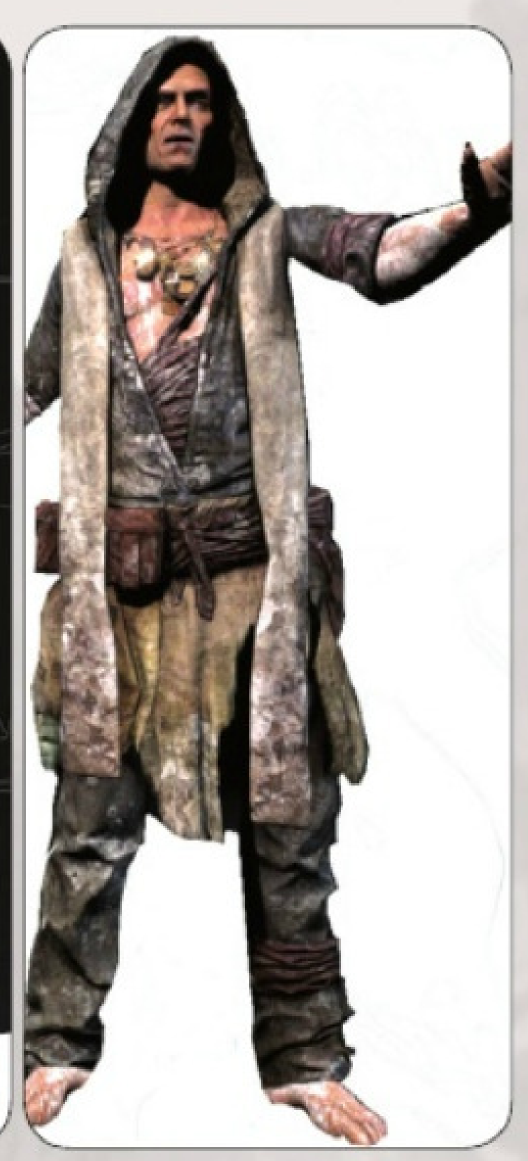

詹姆斯·惠特曼


艾力克斯·韦斯


乔瑟琳·雷耶斯


约拿·迈亚瓦


安格斯·葛里马尔


马蒂亚斯

博士充满敬仰之情，但在荒岛冒险中，惠特曼所表现出的自私冷漠以及最终的背叛让劳拉看清了他的真面目。

★艾力克斯·韦斯（Alex Weiss）

坚忍号上的天才电脑技师，24岁的黑客高手兼下载狂人，喜欢侵入各种网站乱改一气逗乐，也热衷于各种外星人阴谋论和都市灵异传说。只要是电子产品，没有韦斯不精通的，他的才华在荒岛求生中发挥了重要作用，如果没有他的指导，劳拉等人根本无法向外发出求救信号。在冒险中找到的日记可以证明，古灵精怪的韦斯其实对劳拉有暗恋之意，他希望通过帮助大家逃离邪马台岛给劳拉留下深刻印象。韦斯的颈部右侧有个咖啡因徽标文身，他的T恤衫前胸有一个很大的ESC按键图，那既象征着他是个电脑高手，也暗示着他的使命是逃亡（Escape）。如果玩家仔细观察韦斯的面容，可能还会发现他隐约有几分哈利·波特的影子。

★乔瑟琳·雷耶斯（Joslin Reyes）

坚忍号上的黑人机械师，42岁的单身母亲。雷耶斯自幼在纽约皇后区长大，她曾经当过警察，后因被指控蓄意谋杀当地黑帮头子而离职。雷耶斯唯一的爱好是摆弄各种机器，她性格豪爽说话直接，很少给人留面子。尽管雷耶斯与船长罗斯相识15年，但她似乎并不怎么喜欢劳拉，从岛上冒险过程中找到的日记片段可以证明，她对劳拉没什么好感。雷耶斯有个14岁的女儿艾莉莎，每当她出海工作时只能把女儿寄养在姐姐家。挣够钱开一间属于自己的修理店，然后和女儿永远不分开是雷耶斯的最大理想。雷耶斯心底还有一个秘密：艾莉莎的父亲其实就是罗斯！这个秘密艾丽莎不知道，甚至罗斯本人也不知道。

★约拿·迈亚瓦（Jonah Maiava）

33岁，坚忍号上的胖厨师，劳拉的好友。个人爱好包括钓鱼、户外活动以及开发新食谱，经常称劳拉为“小鸟”。劳拉认为卑弥呼女王的魔咒会阻止所有人离岛，众人中仅有约拿和珊曼莎相信这种说法。出生于新西兰的约拿被居住在夏威夷的祖母领养，回国从军退役后在姐姐开的咖啡吧里当厨师，有一天他扛着整整四箱海鲜在码头偶遇罗斯船长，罗斯一眼看上这个力大无穷的胖小伙，后来发现他厨艺也不错，当即招入麾下。约拿力大无穷，对潜在的危险有一种本能的直觉，这使他在团队中颇受欢迎。

★安格斯·葛里马尔迪（Angus Grimaldi）

坚忍号上的舵手，绰号葛林。一帮船员中论资历数这位苏格兰水手最悠久，他不仅始终追随罗斯船长鞍前马后，甚至还跟着劳拉她爹混迹江湖许多年。

★马蒂亚斯（Mathias）

本作头号大反派，太阳兄弟会的首领。1982年，马蒂亚斯驾机迫降在小岛附近海域。在逃生过程中，他发现了隐藏在岛上的邪马台古国遗址，并得知邪马台女王卑弥呼拥有不可思议的神力。31年的孤岛生活使马蒂亚斯变得疯狂而偏执，他采用威胁和恐吓手段笼络了一帮遇难者组成太阳兄弟会，并在女王皇宫外修建了一座破烂小城。当发现坚忍号上的失事船员们后，马蒂亚斯得知拥有日本血统的珊曼莎正是卑弥呼后裔，于是开始了丧心病狂的活人献祭阴谋。马蒂亚斯妄图将卑弥呼的魂魄注入珊曼莎体内复活邪马台女王，他坚信只有完成这个使命后，自己才能顺利离开这座诅咒之岛。马蒂亚斯人虽癫狂，但行事却条理清晰冷酷无情，他的手下如有抗命几乎都是惨遭当场格杀。马蒂亚斯与CAPCOM《生化危机4》中的反派主角奥斯蒙德·萨德勒（Osmund Saddler）无论在服饰方面还是言行举止上都颇有相似之处，这两位都是阴险狠毒的变态，也都喜欢拎着根法杖到处搞邪教活动。P



TOMB RAIDER

魔鬼岛逃生记——《古墓丽影》剧情故事

1.瀚海余生

少年时期的劳拉经常跟随父母穿梭于各个考古队，从剑桥大学毕业后，她已是21岁的大姑娘了。记得有位探险家说过："所谓非凡应该是我们的事迹，而不是我们的身分。"于是她决定抛开古旧的文献，离开散发着霉味的图书馆去创造自己的事迹。劳拉加入了坚忍号探险队，跟随罗斯船长前往日本海寻找失落的邪马台古国。

传说几千年前有位卑弥呼女王统治着邪马台，她能呼风唤雨，控制太阳的升落，阳光照得到的地方都是她的领土，从高山到深海，遍及天涯海角。但有一天，邪马台国无声无息的消失了，随着岁月的流逝逐渐被世人遗忘。

此行的队伍里有罗斯船长，他是劳拉父亲的亲密朋友，一直把劳拉当成亲生女儿看待。还有罗斯的前妻雷耶斯，由于罗斯船长过惯了漂泊不定的探险生活，雷耶斯和他分开了一段时间，并生下女儿艾莉莎，此番探险不知能否让他们有复合的机会。

考古学家惠特曼博士是劳拉的老师，经常在电视秀上衣冠楚楚、振振有词地炫耀他的理论、学问和故事，他希望此次出海能让他成为伟大发现的主角，成为媒体争相报道的名人。

日裔女孩珊曼莎是劳拉的闺蜜，此前两人曾有过很多精彩的旅行经历，她们曾经在保加亚做疯狂的背包客，曾一起在吉力马扎罗山探索遗址并到酒吧泡帅哥。此行她是作为电视台考古栏目的制片人，对惠特曼博士的探险进行跟踪拍摄。

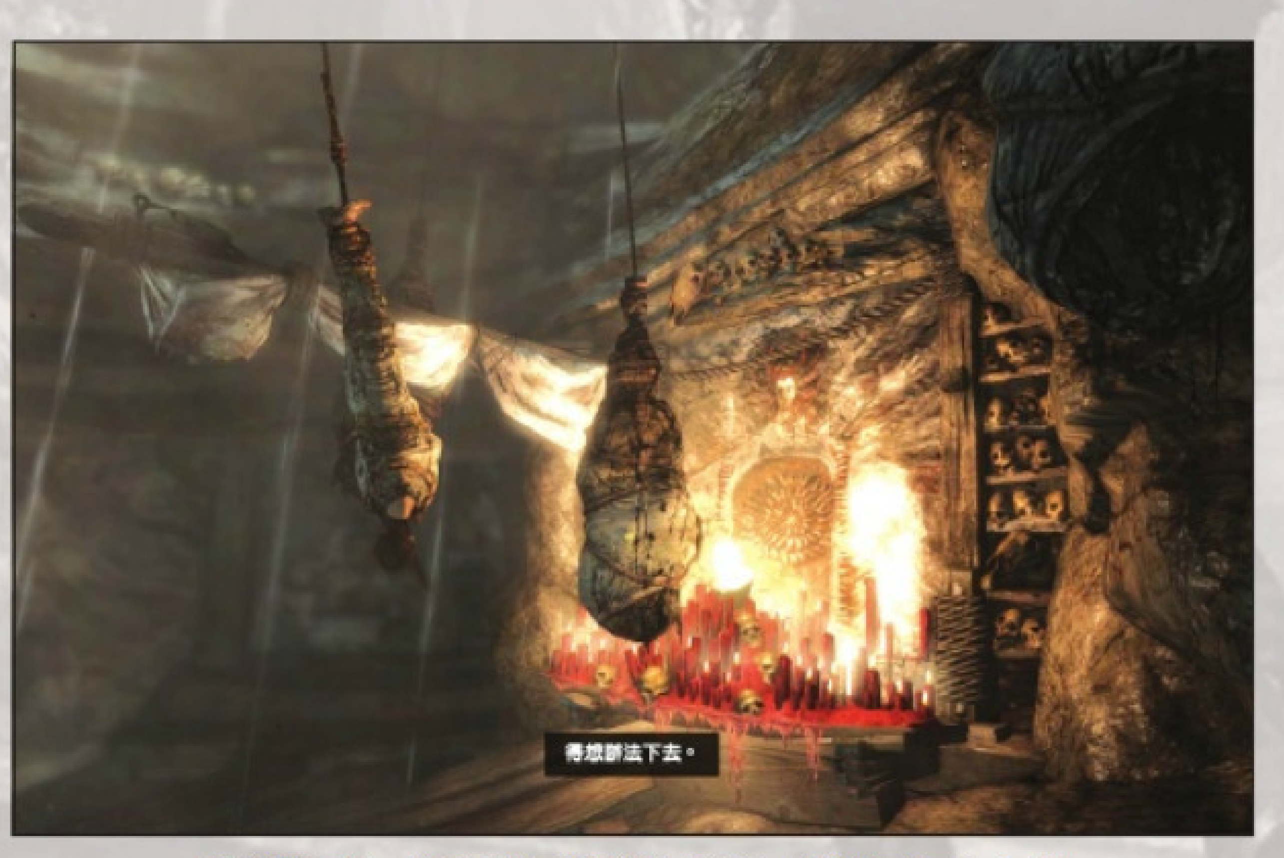
此外还有劳拉父亲和罗斯船长的老朋友葛林，一位古道热肠的老者。艾力克斯是一位电子工程师，浑身带有书卷气的眼睛男，看上去手无缚鸡之力。厨师约拿的风格则与他恰恰相反，身材高大健硕，孔武有力，给人可以依赖的感觉。

劳拉钻研古籍和航海图后认为邪马台古国应该在东方的龙三角附近，惠特曼博士则认为劳拉的结论荒谬，并不具备历史和理论上的支持，只有他的判断才是最权威的。二人争执之际，雷耶斯、约拿和艾力克斯等人表示赞同劳拉的观点，罗斯船长拍板决定坚忍号冒着暴风雨往龙三角行驶。

然而始料不及的是，坚忍号在龙三角海域触礁搁浅，劳拉被封在船舱内拼力呼喊，海水很快漫过身体。绝望之际，一只粗壮的手臂将她拉了出来，是罗斯船长。

狂风呼啸，暴雨如注。劳拉跑到甲板上，坚忍号此时断为两截，罗斯在对面朝她摆手。劳拉奋力跃过去，由于手掌湿滑，罗斯船长没能抓住她。劳拉掉入海中，手忙脚乱地游到附近岛屿的海滩，咳出几口咸苦的海水，电光一闪之后雷声隆隆，依稀听到附近悬崖上的说话声，是雷耶斯、惠特曼、约拿、艾力克斯等人，他们已经脱险了。劳拉大声呼喊，却被滚滚而来的雷声淹没。她勉力爬起身形，脑后却突然遭受一记重击，失去了意识……

醒来听到叮咚的滴水声，双手被缚住动弹不得。张目四顾，自己被麻布和绳索裹成一个人蛹倒悬在空中。人蛹不只她一个，看到附近祭坛上



劳拉醒来，发现自己被绑成了人蛹悬吊在山洞里

点着蜡烛，劳拉奋力摆动身体撞向另一个人蛹，将烛火引过来烧断绳索。飞坠而下，地上的钢筋刺入腰肋，奋力拔出后剧烈的疼痛几乎让劳拉失去了意识。鲜血濡湿了手掌，她按住腰部的伤口跌撞前行。前面的祭坛上摆满红蜡烛，空中吊着一具尸体，四周是累累的骷髅白骨。这是什么地方？抓自己的是些什么人？劳拉思忖着，从柱子上拿起火把继续往外走。

洞穴有人工开凿的痕迹，很多木桩和横梁腐朽难支，顶部的岩石摇摇欲坠。劳拉小心翼翼地钻过去，突然有一只手将她拦腰抱住，惊恐中的劳拉倒在地上，朝身后的"怪蜀黍"一顿乱踢，翻滚过去。一块巨石坠落下来，将"怪蜀黍"隔在了身后，那边兀自传来他的喊声："我只是想要帮你，快回来吧！"



劳拉捂着伤口，举着火把沿山洞寻找出路

2.荒岛孤影

游出水道逃离黑暗，劳拉已累得气喘吁吁，疲惫不堪。站在崖边见一丝天光从厚重的云层间隙透射下来，单薄可怜，目光扫过海滩，到处是数百年来失事的船只残骸，坚忍号的残骸也一定在不远处。沿着峭壁边的弯曲石径走过去，看到海滩上的救生艇，想必是坚忍号队员逃生用的，他们一定是深入到岛屿内部去了吧。

在路边拾到珊曼莎的背包，里边有她的摄像机、火柴和一部对讲机，用对讲机试着呼叫没有回应，只有微弱的杂音。沿着山谷前行，空中雷声隐隐，顷刻间大雨落下。劳拉冻得瑟瑟发抖，找到一块崖石避雨，用仅有的一根火柴生起篝火。摆弄起珊曼莎的摄像机，她拍摄了队员们在坚忍号上20多天的生活点滴，其中尤以劳拉的画面居多。

不觉中大雨停歇，劳拉感到饥肠辘辘，她不能这样坐以待毙，必须找点东西吃才行。在森林中缓缓探索，看到一棵大树上倒吊着一个猎人的枯骨，尸身上的那把弓还可以使用。劳拉爬上树枝取下猎弓，在不远的地上拾到箭筒。劳拉曾经接受过罗斯的野外生存训练，例如怎样观察地形和利用星象辨别方向，怎样在狩猎时保持专注力等等，将这些知识都派上用场，猎杀一只麋鹿也不是什么难事。她用箭头割取鹿肉回到营地烧烤，暂时解决了饥饿的问题。

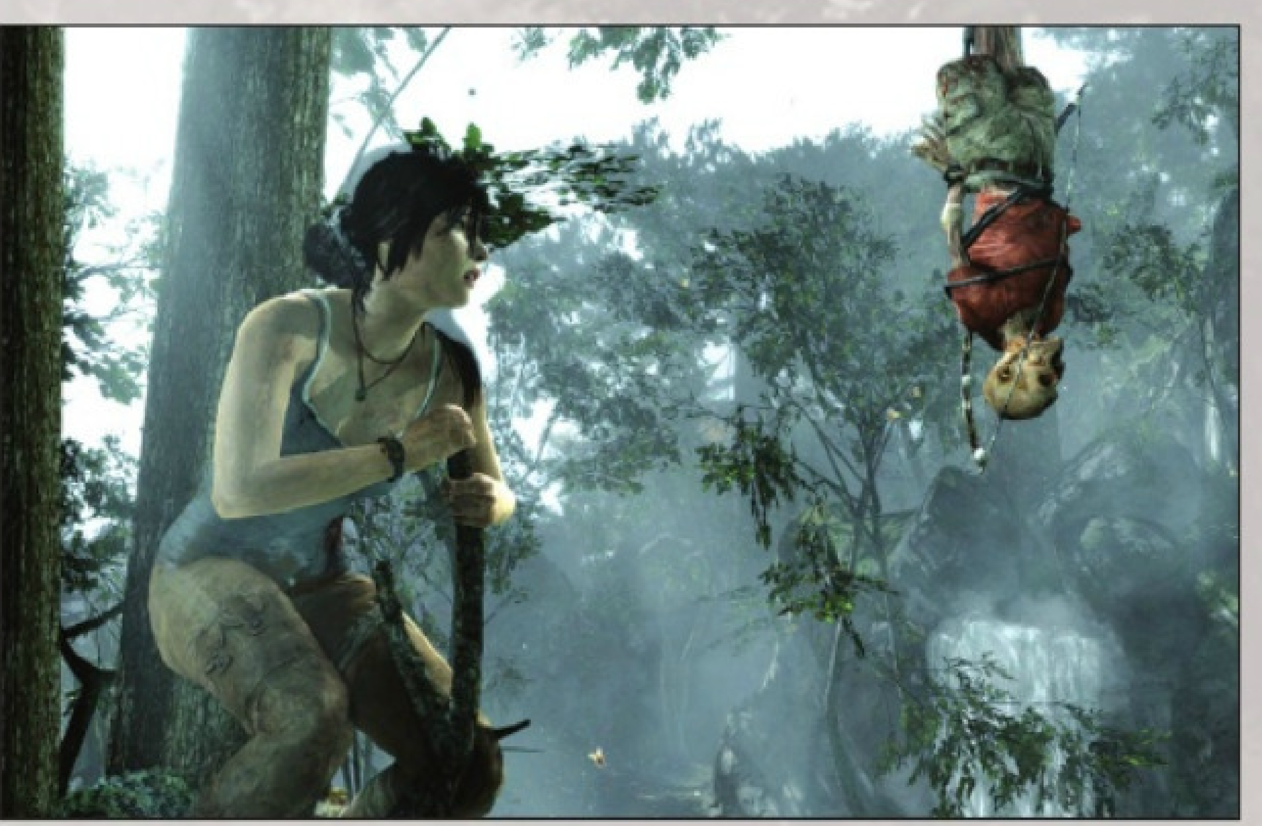
此时对讲机里传出罗斯的声音，劳拉大喜过望连忙与他联系，将自己的遭遇说给他听，自责地抽噎道："真的好可怕，都是我的错……请过来救我……"罗斯安慰道："我们都会安全离岛的，在放弃坚忍号之前，我已经发出求救信号了，希望有人收到。现在已联络到其他队员，大家都赶到我这边集合。我得坚守在这里，劳拉你得自己赶到这里，你能行的，记住我教过你的所有事情。"

劳拉打起精神，在林中探索前行，在一间小屋的地窖内找到一把斧子。转过一个山坳，前方的营火附近传来细碎的说话声，那是珊曼莎和一个男子的声音。

上前与珊曼莎碰面，她的脚受了点轻伤，是那陌生男子给她包扎的。男子自称是岛上的住民，名叫马蒂亚斯。这些岛民都是船难的生还者，被岛上连绵不休的暴风雨所困，无法离岛。劳拉虽然对大叔充满了戒心，但还是勉强握了握手，然后疲累地坐在篝火边休息。珊曼莎开始向马蒂亚斯讲述太阳女王卑弥呼的故事："卑弥呼是谜一般的绝世美人，却又残暴无情、为所欲为，据说她会萨满法术，控制了强大的风暴武士，乘风征伐、所向披靡……"在珊曼莎的故事中，劳拉困意袭涌，不知不觉地睡着了。

猛然醒来的劳拉，发现不见了珊曼莎和马蒂亚斯。雷声隆隆，天空不知何时下起暴雨。高声呼叫无人应答，那个男人越想越是诡异，她有种不祥的预感，不由焦急惶惧。脚下一阵剧痛，一看右脚被兽夹困住，这时狼嗥逼近，附近草丛中瑟瑟声响，劳拉被狼群包围了！

无暇去管脚下的兽夹，连忙拿起狩猎弓搭箭在弦，朝着一只只扑上来的狼只凝神射击，顷刻间身前堆满了狼尸，她心跳加速，娇喘吁吁。这时雷耶斯出现在面前，随后是大块头约拿和文弱书生艾力克斯，还有惠特曼博士和葛林老人。劳拉将珊曼莎失踪的事告诉大家，商议之后，惠特曼带着负伤的劳拉赶去罗斯船长那边，余下的人去搜索珊曼莎的踪迹。



从树上悬吊的一具骷髅身上取得一把狩猎弓

3.山谷村落

劳拉跟随惠特曼蹒跚行进，在山谷隘口找到一道大门，上面画着女性的画像和一些神秘的符号。博士说那名女性可能就是太阳女王卑弥呼，对她拥有强大的法术深信不疑。劳拉觉得他是被珊曼莎洗脑了，那些符号的颜料很新，明明是刚画上去的。博士说："就算有些事在我们看来像无稽之谈，我们也不能什么都不

信，毕竟这世界我们不知道的事情还多着呢。”劳拉觉得他的口吻很像父亲，只希望大家都能活着离开，而不是去体验博士所追寻的那些“精彩绝伦”的故事。

路边有一座庄严的女神像，在它面前摆放着红蜡和水碗，惠特曼说这就是卑弥呼，现在仍被岛民供奉着。这座岛以前定是邪马台王国的一部分，他们发现了失落的王国，就像发现亚特兰蒂斯一样，博士为此兴高采烈。

然而乐极生悲，两人突然被一群匪徒包围，惠特曼乖乖放下枪束手就擒，想要反抗的劳拉则被扑倒捆缚起来。被带到匪徒的营地，看到很多船员都被他们抓获，齐齐地跪在地上。为首的匪徒是个大胡子，讲着满口的俄语，色迷迷地在劳拉身上抚来摸去。那些船员骚动起来开始逃跑，匪徒们纷纷追击，大胡子一掌将劳拉击倒，转身去处理骚乱。



惠特曼博士对大门上的符号很感兴趣

劳拉爬起身形，利用树木和草丛的掩护避开巡逻的匪徒。枪声连连，一定有不少的船员丧生了。劳拉逃到一间废屋里，听到大胡子的声音就在身边，回头望去，大胡子的眼睛正炯炯地盯着她，用手枪指着她的头。

大胡子将劳拉按到墙上，双手在她的身上游移起来。劳拉拼力挣脱，一个膝顶将大胡子撞个趔趄，张嘴朝他的脖颈咬去，抢过手枪朝他的脑袋扣动扳机……望着大胡子满是红白相间液体的脸，劳拉失声痛哭了起来，随后是一阵恶心的呕吐——这是她第一次杀人，对心理的强烈震撼，经过很久的时间才慢慢平复下来。

惠特曼博士不知去向，劳拉从匪徒的尸体上拾回狩猎弓朝山上行进。山腰的村庄被匪徒洗劫焚烧，尸陈遍野，惨声不绝。在山顶的村庄遇到一些猎人，他们尊马蒂亚斯为圣父，不知道是什么邪门的教派。如此看来，珊曼莎定是落入这个邪教的手里了。

赶到山顶看到罗斯船长和狼群作战，他的左腿被狼咬伤，劳拉连忙为他包扎伤口。“见到你真是太好了，丫头。”罗斯倚在石头上心慰地笑道：“伤口看起来并没那么严重，严重的是那些野狼把我的背包抢走了，里面有救生艇拿下来的信号发射器。如果不找到它，我们就没办法离开这座该死的岛。”劳拉道：“可是，你现在需要的是绷带、吗啡、抗生素。”“那些都在包包里。”



大胡子一掌将劳拉击倒在地



罗斯船长的左腿被狼群咬伤了，劳拉连忙为其包扎

劳拉试着搀他行走，但由于伤势过于严重，让这个北方大老粗仰面朝天的跌倒昏迷过去，劳拉只好将他拖到附近的亭子里避雨。劳拉追寻狼群的足迹找到狼巢，顺利找到了背包，回到亭子将罗斯救醒。罗斯倚在木箱上，在暖暖的篝火映照下，脸上漾溢暖暖的笑容：“还不错嘛，这些急救的本事从哪学来的？”劳拉微笑着说：“从前在九钟酒吧打零工，狼咬的伤口也没比破酒瓶割到的伤口难处理多少。”将罗斯安置好后，劳拉带着信号发射器赶往无线电塔台，从那里能够向四面八方发射最强的无线电信号，联络外界的救援队。

4.塔台求援

无线电塔台在山村外的一座峰顶，劳拉形单影只徒步跋涉。穿越途中，在遗迹内找到一份马蒂亚斯的笔记，得知他流落到这座岛上和探险队一样无法离岛，便招募人手成立了索拉瑞兄弟会，以太阳女王为信仰，驱使教徒统治这座岛屿，期待有朝一日找出暴风雨背后的真正秘密。

经过十几个小时的跋涉，终于来到了塔台附近，天空中忽然飘起了雪花，这是什么鬼天气！伴随着愈加急劲的寒风，雪花横扫劳拉的脸颊有着很痛的感觉。这里被大量的住民猎人看守着，他们明显是一个严密的组织，像是某种狂热的宗教分子，不知道在守护着什么东西。劳拉杀开一条血路终于来到塔底，冒着刺骨的风雪，沿着斑驳锈蚀的竖梯朝上爬去。随着脚下的建筑渐渐模糊，劳拉愈加真切地感受到凛冽的寒意。探险原非期待的那样浪漫、轻松，就像在经历一场噩梦。朝脚下望去，群山如棋，抬头仰望，塔尖仍在遥不

可及的高处。她战战兢兢，如履薄冰，稍一失手就会粉身碎骨。“劳拉，你可以的。再怎么说，你可是卡芙特家族的人啊！”罗斯的话语回荡在她的脑海。

终于攀到了塔顶，打开控制箱将信号发射器连上去，按照对讲机里艾力克斯的提示，调到紧急救援频道，再将信号降噪，所有人的希望都寄托在她的身上……

“您目前的频道是国际紧急广播回应系统，请说明您的状况、坐标，然后等候回复……”电台里传出清晰的广播声，劳拉连忙呼叫：“求救、求救！我是坚忍号的劳拉·克劳馥。我们的船搁浅在龙三角的某座岛上，需要支援和医疗补给品，请回答。”在反复呼叫几遍后，电台终于有了回应：“这里是飞机N177A，在你们船上发出呼救信号后就一直搜索你们的下落，我们现在大概知道你们的位置了，但还需要肉眼可辨的明显信号才够明确。我们立刻赶去支援，完毕。”

终于联络到外援了，劳拉长吁了口气。对讲机里传出艾力克斯的欢呼声：“劳拉，你真是我们的英雄！嘿，知道吗？刚才雷耶斯笑了！”劳拉闻言莞尔，现在得尽快升起信号火焰，让救援的飞机着陆。

沿索道滑落塔底，此时风雪消逝，云开雾散，天气晴好起来。在附近的山谷里找到荒弃的燃料库，将储油罐的阀门撬坏，涓涓流淌的燃油形成一小片油池。劳拉用找来的打火石点燃火把扔了过去，火焰伴着黑烟腾空而起。不久，空中传来引擎的轰鸣声，一架飞机出现在视野，劳拉高兴地挥动着手臂。

没想到的是，方才还晴好的天气突然狂风骤起，黑云压境，一道闪电击在了机翼上，飞机失去平衡朝着劳拉的位置俯冲下来。劳拉大惊失色连忙拔足狂奔。身后的飞机坠毁，残骸四处散落，残破的机身仍朝着劳拉撞过来。她沿着山坡翻滚，纵身跳到一侧的民居里。身后的机舱坠入谷底，发出沉闷的声响……

驻步喘息良久，经过此番奔逃，劳拉腹肋的伤势愈加严重。方才的情形在她脑中挥之不去，突如其来的暴风雨将一架飞机打落下来，太有悖常理了。这其中一定有什么原因，只是自己还不知道答案。

回到山村见罗斯船长，看他可以柱着木棍走动了，劳拉很是开心。然而想起那架失事的飞机，她的神色瞬间又黯淡起来，良心难安，说道：“是我叫他们过来的，罗斯。”罗斯安慰她道：“这不是你的错，劳拉。现在我们得找其他办法离开这里……”话音刚落，对讲机里传出话音：“求救！求救！我是飞机N177A的驾驶员吉索普，在降落时受到重伤，需要急救……”劳拉连忙掏出对讲机和他联系，决定前去搜救。

罗斯拦住了她，说道：“我们还有自己人要救，只要找到珊曼莎，我们就可以重新组队。”劳拉道：“我不能放着他不管。”罗斯拉住她的手臂，郑重地说：“有时候牺牲是必要的，劳拉，你救不到每一个人。”“我知道什么叫牺牲。”“不，你只知道失去。牺牲是你要做的选择，而失去是为你自己做好的选择。”“但我不能选择让他死，罗斯。”说罢，劳拉朝着信号弹烟雾的方向走去。


被闪电击落的飞机朝劳拉俯冲过来

5.风暴武士

在搜寻驾驶员的途中，劳拉探访到一座古墓，里边有些祭祀的器具，还有些献祭者的骨骸，这种凶残的仪式未见典籍记载，或许是有人刻意将它从历史中抹去了吧。

在古墓留存的一本笔记中，记载着一位叫星的女孩被太阳女王选作太阳之女。村里的每位女孩都梦想得到这份殊荣，她的母亲喜极而泣，父亲满脸骄傲，笑得很是开心，她的家族从此成为贵族。有朝一天，她可能会被钦点成为新的女王。星的内心充满了紧张和不安，害怕却无法抗拒女王的召唤，也怕给家族带来偌大的灾难。


撬动管道阀门泄放燃料

星成为了太阳女王的祭司，学习语言、礼议、历史和战略等所有统治国家所必备的知识技能，在宫廷之中位居一人之下，万人之上。女王待她如母亲一般，温暖且无微不至的关爱，但她却感觉像是虚假的表演。

女王渐渐年事已高，不久将从她诸多女儿中挑选出一位继位者。女王视星为掌上明珠，对她十分宠溺，唤她是最珍爱的第一女儿。在女王的眼中，星如同一个洋娃娃，亲手为她梳头装扮。然而星心里的不安难以言喻，尤其当女王紧盯着她脸颊的时候，就好像是在凝视自己的倒影一般。

最终，星被钦定为继任者，她将在某个晚上进入太阳密室完成登基仪式。但她发现了太阳女王的真相，那副躯壳里邪恶而扭曲的灵魂，它渴望的不仅是邪马台这片江山。星带着从风暴将军身上偷来的匕首前往太阳密室，为了邪马台和即将步其后尘的

女祭司们，决定以死相抗……读完了笔记，劳拉对星和太阳女王的最终结局很是好奇。

赶到信号弹烟雾升起的地方，没有找到驾驶员的身影。劳拉穿过一道峡谷望到一座雄伟壮观的庙宇，诸多神像站立在巍峨的围墙上，肃穆威严，令人叹为观止。在木桥的对面，一名身穿飞行服的人萎靡地坐在地上。


来到一座雄伟壮观的远古庙宇前

“吉索普机长？”劳拉叫喊着跑过木桥，却发现他浑身血污，性命垂危。这时几个燃烧弹从城墙扔了下来，弓箭手的身影纷纷出现。是陷阱！劳拉在爆炸的气浪中跌撞奔逃。马蒂亚斯从庙门里走了出来，沉声吼道：“就一个小鬼头来说，你真给我制造了不少麻烦。不过很傻很天真的你，现在就去死吧！”劳拉发现自己被索拉瑞的教徒们团团围困，一个家伙挥拳将她击昏……

从昏迷中醒来，听到刀兵相击的声音和惨烈的呼喊声。劳拉微微撑开眼帘，一些穿戴古代盔甲的武士正和教徒们打成一团。武士们魁梧高大，喉咙里滚动含混的声音：“谁也别想逃……”摧枯拉朽般将教徒杀得溃不成军……

劳拉再次醒来，自己被吊在一间堆满尸骨的大殿里，身周倒吊着上百具赤条条的尸体，应该是方才被屠杀的教众，还好自己的衣服还在身上。她摆动起身体用力蹬踹屋梁，将手上的绳索挣脱，跌落到地上的血骨堆里。一阵眩晕后勉强爬起来，看到飞行员的尸体就在眼前，开膛破肚甚是惨烈。

这到底是怎么回事？那些铠甲武士的模样就是古墓笔记里描述的风暴武士？看起来是某种失落文明的残存者，他们一直在此地守护着什么东西。他们杀死了这些侵犯神庙的教徒，也会毫不犹豫的杀死自己。劳拉无暇思量，还是逃命要紧。

钻过墙洞听到身后传出金属磕碰的丁当声和沉重的脚步声，回头望过去，身穿古代盔甲的武士走进屋子，发现有人逃脱后四处张望。劳拉屏住呼吸，悄悄爬出这座尸骨累累的洞穴。

离开古庙来到峡谷，狂风呼号，沙粒扑面，石道上到处是被处决的教徒，有倒吊在空中的，有被缚在柱子上的，有的残脚断臂，有的身首异处，惨相连连。

6.献祭仪式

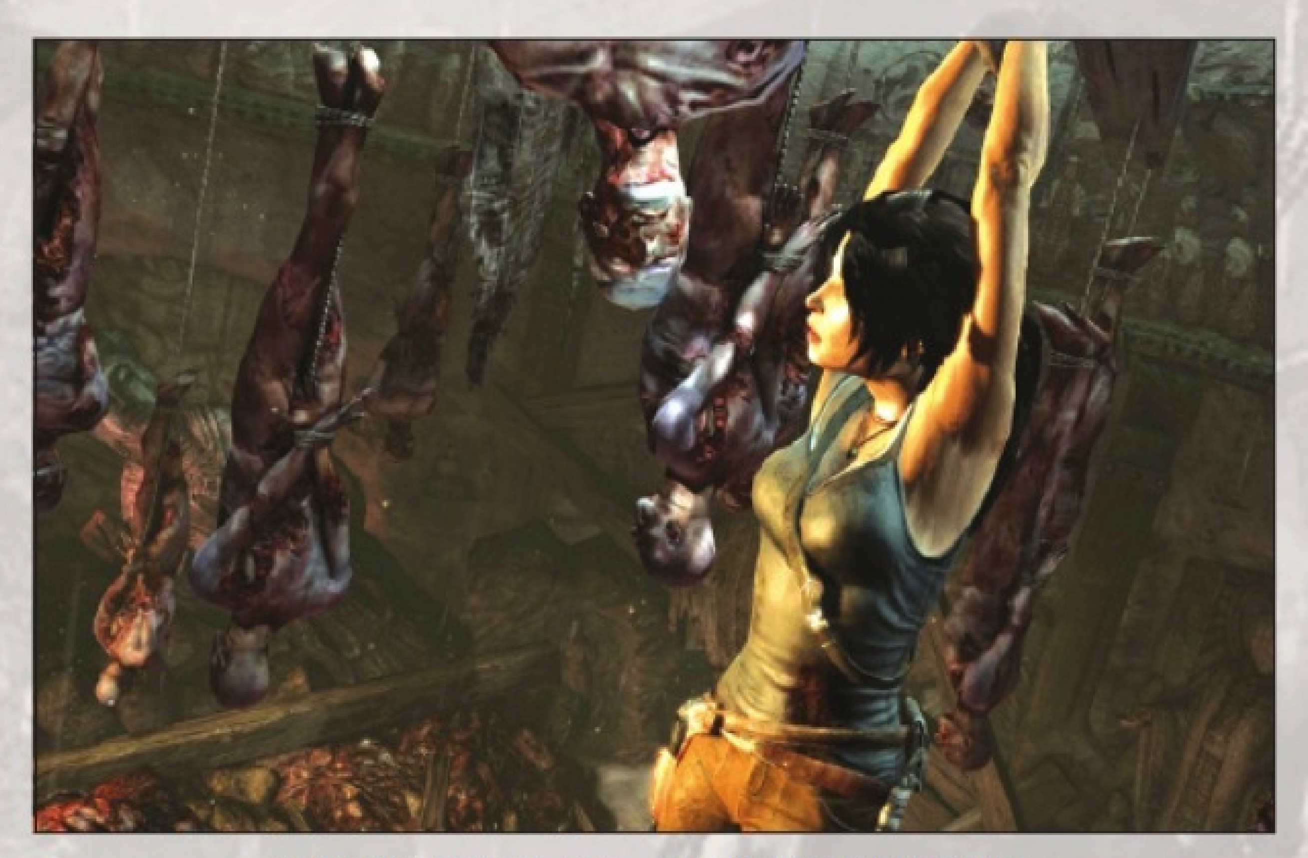
穿过峡谷进到一间古墓遗迹，大殿里有太阳女王和风暴武士的塑像，推开石棺盖子找到一具头戴金冠的女尸。根据石棺的浮雕图案，确定她就是第一任太阳女王卑弥呼，这里无疑就是邪马台的王城。观察四周墙壁上的壁画，描述着少女朝圣、接受女王的衣钵、活体献祭仪式等等。

这时传来索拉瑞教徒的说话声，劳拉连忙奔逃，身后再现风暴武士的身影，将那些教徒打得落花流水。劳拉跌落到一个水洞里，对讲机里传出珊曼莎微弱的声息，劳拉连忙和她通讯联系：“珊曼莎，我是劳拉！”“老天，劳拉，能听到你的声音真好！”珊曼莎的声音几乎哭泣起来。“珊曼莎，其他队员和你在一起吗？”“没有，这部对讲机是我从守卫那边偷来的，我被绑架了，在像是古日本皇宫的地方，他们一直在说什么火祭仪式。劳拉，我真的好害怕……”说到这里她中止了谈话，里面听到守卫的呼喝声。

火祭仪式？难道像是卑弥呼墓穴壁画里描绘的那样，将少女活体献祭？得尽快找到珊曼莎将她救出来。劳拉和罗斯联系，得知他正赶去皇宫那边，其他的队员也被关在那里。

爬出水洞是一道溪谷，无路可走，只好顺着湍急的溪流游下去，结果被冲到一架飞机的残骸里。飞机悬挂在崖边摇摇欲坠，在身底舷窗碎裂之前劳拉抓到了驾驶员的背包，于直坠的空中拉开了降落伞，朝着古皇宫的方向滑行……

降落到贫民村，劳拉感觉腹肋处的疼痛甚巨，经过溪水的浸泡那里发炎了，得找到医疗补给品才行。在村庄的对面有架直升机残骸，说不


醒来发现被悬吊在一间堆满尸骨的大殿里


在一座古墓里调查壁画，上面描绘着太阳女王传承力量的过程

定里面会有所收获吧。然而令劳拉失望的是，医疗箱里的所有药物都用完了，只从驾驶员的尸体上搜到一个打火机，她只好用打火机烧红了箭头，来为腹部的创口消炎……



在古日本皇宫找到自由活动的惠特曼博士

穿过贫民村是一座货运港，劳拉惊喜地遇见了葛林，他站在高高的铁塔上，不过他老人家被索拉瑞的教徒劫持了。“放下武器！不然我杀了你的朋友。”教徒将明晃晃的钢刀横在葛林的脖子上，腕上用力，鲜血涔涔流下。劳拉连忙放低弓箭，喊道：“好，好吧，不要伤害他。”葛林平静地说：“小意思，我可是在格拉斯哥长大的耶。”说罢将头朝后一磕，夺下了教徒手中的刀，挥刀连劈两人，然后朝一名开枪的教徒冲了过去，两人坠落铁塔同归于尽。

“不……”劳拉痛苦的嘶喊回荡在空谷中，“一定让他们付出代价……”劳拉喃喃自语。平复情绪后沿着谷壁攀爬，此时的罗斯船长就埋伏在附近的峭壁上，用狙击枪替劳拉扫除障碍，让她顺利潜入古日本皇宫，现在这里是索拉瑞兄弟会盘踞的堡垒。

游过水道进到一座洞腹，听到马蒂亚斯的声音：“在外面的世界我们都是籍籍无名之辈，但在这里我们都是索拉瑞，太阳女王的子民！我们想要自由，想要逃离这个地方，就必须释放我们伟大的女王，她和我们一样深陷樊笼。”劳拉缓缓前行，看到黑压压的教徒垂手肃立，马蒂亚斯站在平台上高谈阔论，而珊曼莎则被绑在一根柱子上，脚下堆满了干柴。马蒂亚斯挥舞着权杖，继续喊道：“这个女孩的身上流着这块土地的血液，她可能就是释放女王的关键，等我们观察仪式的火焰就能知道真相了！卑弥呼女王陛下，您是永在的，请给我们回答……”说着，一名教徒上前点火，珊曼莎扭动着身体挣扎，封住的嘴巴里发出呜呜的声音。

劳拉连忙闪出去，一箭将那名教徒射杀，很多教徒冲过来，劳拉寡不敌众被捉了起来。“你杀了我兄弟！”一名教徒愤恨地说着，拳如鼓点砸到她的脸上。“够了！”马蒂亚斯喝止住他们，然后对劳拉说：“每种生物的生命受到威胁，都会本能的回击。我可是努力了这么久的时间啊，绝不会让你这个小鬼头坏了好事。”说罢，他亲自举起了火把将柴堆点燃，珊曼莎发出惊恐的呼叫。

洞穴里忽然刮起一阵邪异的风，将升腾的火焰瞬间吹灭，惊恐过度的珊曼莎昏了过去。马蒂亚斯大喜过望，喊道：“女王回答了，这女孩就是我们的不二之选，我们马上就能获得重生！”原来，这个仪式只是用来试验珊曼莎是否是合适的人选，那么，还会有什么样的仪式等待着她呢？

劳拉被教徒押往加冕室，在经过石桥的时候奋起反击，解决掉几名教徒后跳落到下方的血河中。

7.神坛大殿

游出污秽的血河，劳拉找到一片营地休息，心想马蒂亚斯认为大家被困在岛上是与卑弥呼被囚禁的灵魂有关，不知是对是错。想到被暴风雨封锁的岛屿，被雷电击中的飞机，还有洞穴里那股妖异的风，太多无法解释的现象了。

休整片刻继续行进，来到邪教关押囚犯的地方，犯人们互相残杀，割肉而食，残酷至极。穿过沼气弥漫的洞穴，看到雷耶斯、约拿、艾力克斯三人被关在空中悬吊的机舱残骸里，于是解决掉下面看守的教徒，想办法将机舱放落下来。将葛林死去的消息告诉他们，并得知爱秀大师惠特曼装疯卖傻取得了马蒂亚斯的信任，吃着山珍海味，住着高等套房，正逍遥快活着呢，现在劳拉得找到他还有珊曼莎。

钻出洞穴进入古旧的皇宫走廊，地穴的沼气爆炸引燃了这些木质结构的宫殿。劳拉找到了马蒂亚斯的房间，墙壁上贴着各种文献和图表，都与卑弥呼陵墓壁画所描绘的献祭仪式有关。在皇宫中继续搜索，很多教徒在火焰和突发的爆炸中丧生，生前他们忠诚的把守着神坛，那里是他们所谓的新女王——珊曼莎的所在。

进入神坛大殿，听到马蒂亚斯对珊曼莎说话：“我觉得你还是不懂，你被女王选中了，珊曼莎。这是天大的殊荣，对你我都是如此。之前有些人怀疑我们能不能找到你，现在你已经在这里了。”珊曼莎说：“求求你，可能你们觉得我很特别还是怎么样，但我一点都不特别，也不想被选中。”“这无关你想或不想，而是你已经被选中了。你的身体里流着卑弥呼的血液，你很清楚的，珊曼莎。”“你们疯了，为何要这么做？”马蒂亚斯凝视着她说：“你的问题无法用逻辑和常理来回答，我曾经犯过和你们一样的错误，认为船只会顺利上岸，飞机也不会从天空坠落，但事实根本不是这样。我们这样做，和你们一样的想法，只不过是想回家啊！”说着他用手扼住了珊曼莎的咽喉，切齿道：“为此我殚精竭虑，几乎奉献了一生！难道你以为我不曾试着离



带着珊曼莎离开离开大殿时，发现惠特曼被敌人劫持了

开这里吗？这座岛，我们全都被困在这里，而你特有的天赋就是解放我们的力量！”说着，马蒂亚斯一把将她摔在地上，让手下严加看守，随后离开了大殿。

劳拉射杀守卫救出了珊曼莎，她紧紧地抱住了劳拉，呜咽道：“终于来了，劳拉，我开始觉得自己要发疯了。”劳拉安抚着她，带她去找惠特曼，却看到博士已被教徒们劫持了，两人只好分头行动杀出皇宫。

攀到贫民村的屋顶，劳拉用对讲机呼叫：“罗斯，你在哪？”这时空中传来引擎的轰鸣声，一架直升机出现在她面前。罗斯在机舱里朝她摆手：“我在这里，丫头。”劳拉喜极而泣，朝着直升机纵跳过去……

看到贫民村的街道上，珊曼莎和雷耶斯、约拿、艾力克斯会合到一起，逐渐被教徒们围困，劳拉焦急万分，央求罗斯将直升机降落下去。此时暴雨倾盆，雷电交加，直升机在降落的时候被闪电击中，坠毁在山林里。

罗斯救醒了劳拉，抱着她逃离机舱残骸，爆炸的气浪差点将他们吞噬。这时大群的索拉瑞教徒冲了过来，罗斯举枪射击。突然有名教徒朝二人投掷斧头，而这时恰巧罗斯手里的枪子弹打光，他立刻返身挡住劳拉，斧头则正中他的后背。罗斯给枪换上弹夹，解决掉残余的教徒后，无力的瘫坐在地上。哭泣的劳拉伏在他的膝上，说：“罗斯，没有你我办不到。”罗斯微弱地说：“你办得到，你是卡芙特家族的人……”说罢便失去了气息。

珊曼莎等四人赶来，雷耶斯伏在罗斯的遗体上失声痛哭，朝劳拉叫道：“都是因为你，劳拉，你害死了他！我们都是因为你才流落到这座岛上。”珊曼莎道：“这样说不公平，雷耶斯。”“我们先把他带到安全的地方整理一下。”大块头约拿说：“他是以勇士的姿态战死的，我们让他风光的离开……”

8.逃生快艇

劳拉仍然无法接受罗斯离开的事实，罗斯若有灵的话一定会这样对她说：“眼泪没办法让我起死回生，丫头。”这位良师益友、忘年之交永远地走了，再也没有人跟她说爸爸妈妈的故事，也再没有人陪她登雪墩山了。

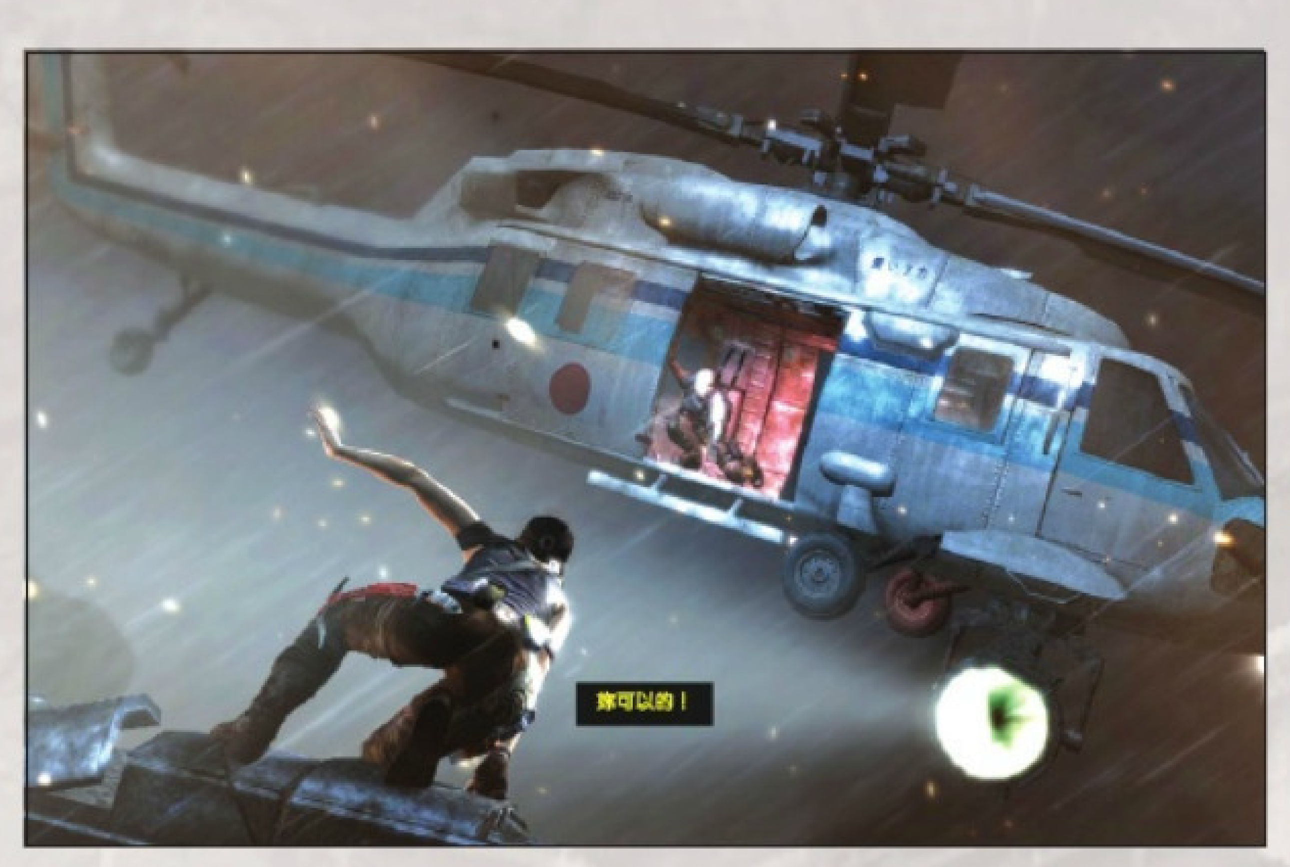
将罗斯的遗体火化后，大家商量着逃离岛屿的办法，雷耶斯决定修复海滩上的那艘快艇。劳拉知道，无论是船只还是飞机都不能将大家安全带离这座岛屿，有某种东西在起作用。除了雷耶斯，约拿和艾力克斯都赞同劳拉的想法，约拿对她说：“我们不能用常理来解释这座岛上发生的事情，你得对自己的直觉充满信心。我们需要你，劳拉！”

劳拉在坟前守夜，喃喃道：“罗斯，我该怎么办？”她的脑海里响起罗斯曾说过的话：“你的直觉很准，丫头，只要试着去相信就行了。”风暴再起，雷声隆隆。劳拉想起风暴武士含混的声音：“谁也别想逃……”一定和太阳女王的力量有关，是她的力量阻止大家离开这座岛。想到这里，她掏出马蒂亚斯所绘的地图，确定那座暴风武士守护的寺庙有间仪式密室，停止暴风雨的关键就在那里。要重新进入内陆，最快捷的方法还是用那艘快艇沿河而上，地图上标注了一个隐秘的河口。



劳拉对回归的惠特曼博士有所怀疑

赶到海滩，大伙正热火朝天的修理快艇。劳拉帮他们找来滑轮组，这样就可以起吊发动机了。不过约拿的脸上没有露出半点的欣喜，他说艾力克斯赶往坚忍号那边寻找维修工具，很久没有消息了。



罗斯的直升机赶来救援

这时远处传来几声枪响，惠特曼博士跌跌撞撞地跑了过来，说是从魔爪下逃出来的。劳拉注意到他身后根本没什么追兵，他身上也没流什么汗，便开始质问他。大家都以为她和博士有什么过节，以不该内讧为由劝解二人，劳拉只好不再追究，动身前往坚忍号的残骸寻找艾力克斯。

攀过悬崖峭壁，在一座二战时期的碉堡里找到一份机密文件，上面说，经过几个月的勘探，科学家们在岸边挖掘到大将军墓穴，时间可追溯到镰仓时代，它是解开岛上气候异常谜团的重要关键。

劳拉找到了断为两截的坚忍号，她在舱房找到一张和珊曼莎的合影，那时她们俩同在剑桥念大学。在衣柜的镜子里端详着自己，多了些沧桑和成熟，这几天发生太多的事情了。

甲板上有很多索拉瑞教徒，劳拉匿踪潜行，在引擎室里找到艾力克斯。他的双腿被沉重的管道压住了，劳拉无法挪动那些管道。艾力克斯叹息道：“看来我再也没法和漂亮的女生跳舞了！我是逃不出去了，劳拉，把工具拿着。”“我们一起走！”劳拉推着管道，仍是纹丝不动。艾力克斯摇头：“像我这样的人，能有多少机会可以当英雄呢？劳拉，我终于有让你刮目相看的时候了，立刻就走！”

大群的教徒从后面涌现，劳拉悲伤地望着他，双眼噙满泪水。艾力克斯英俊的脸上再也看不到柔弱，用手枪阻击逼近的教徒。劳拉接过工具，在他脸颊上轻轻一吻，含泪离开……身后的引擎室里枪声大作，与燃料管道的连续爆炸声混响一片。

9.古庙密室

回到海滩，将工具交给雷耶斯，说艾力克斯永远也回不来了。雷耶斯道："看来碰到你的人都活不了。""那最好和我保持距离。"劳拉冷冷回道。"来吃点东西好吗？"约拿递过来一条烤鱼，打破了两人之间的僵局："那些混蛋虽然现在很安静，但并不表示他们一直这样，先吃点东西。如果我势必要死在这个地方，我也不要饿死。"

劳拉吃完烤鱼，约拿欣慰地咧嘴笑了起了，说道："填饱肚子才能保持理智。"惠特曼博士在一旁说："等雷耶斯把船修好，我们就可以回到文明世界了……试想我们会有多少精彩的故事可以诉说。"珊曼莎摇头道："故事？我可再也不想听到卑弥呼这个名字了！"

"不，我们现在还没办法离开。"劳拉说道。话音刚落，珊曼莎接着说道："马蒂亚斯或许疯了，但他也很肯定没人能逃得出去，从他的眼神能看出来他很认真。""他觉得让卑弥呼复活才是离开这座岛的方法。"惠特曼接道。劳拉肯定地说："这暴风雨不是自然形成的，我们得面对事实。""说得没错，在暴风雨袭击坚忍号的时候，我就感觉到了，有某种黑暗……的东西活着，这是被诅咒之岛。"

劳拉回想起在二战时期碉堡里找到的机密文件，决定前去调查那位大将军墓穴，或能解开暴风雨之谜。雷耶斯赞同了她的想法，说在她回来之前不会开船。

劳拉找到了二战某国建立的研究基地，在古老的殿堂上跪着一位金甲将军，附近矗立着很多风暴武士的塑像。劳拉仔细搜索，从金甲将军的腹中拔出长剑，打开剑柄展开一张字条。上面写着女祭司知道了太阳女王的秘密，在仪式上结束了自己的生命，使得卑弥呼落得半生不死的境地，她的灵魂被困在腐败的身体中。只要她的灵魂未从这片土地得到释放，暴风雨就不可能停息。

现在劳拉了解到，第一任太阳女王卑弥呼，挑选的继任者其实就是盛装她灵魂的容器，使她的生命能够世代延续下去，她的灵魂由于女祭司星的破坏，被封在了最后一任女王腐朽的躯体里。想要让暴风雨停息，只有摧毁仪式密室里的最后一任女王的躯体，释放她的灵魂。

回到海滩发现雷耶斯被人击昏了，约拿气喘吁吁地跑回来，说方才索拉瑞的教徒攻击了这里，惠特曼趁着交火的时候将珊曼莎带走了。劳拉推断他一定是将珊曼莎带给马蒂亚斯了，不管怎样，现在得返回古代寺庙，找到那间仪式密室，珊曼莎肯定会被带去那里。

说服了雷耶斯后，三人乘坐修好的快艇沿隐秘的小河进入岛屿内陆，靠岸后，劳拉让约拿和雷耶斯守在原地阻击教徒，自己赶往古庙。峡谷小径上，看到惠特曼和马蒂亚斯在一起，绑着珊曼莎正朝古庙行进。古庙的大门外把守着一些风暴武士，惠特曼试着和他们沟通，却遭到风暴武士的追击，马蒂亚斯趁机将珊曼莎拖进了古庙。

进到古庙的殿堂，看到数百名风暴武士排列整齐，发出摄人心魄的吼声。劳拉小心翼翼地潜行过去，沿着墙壁和屋梁往前攀爬。进入一间大殿，这里立有历代女王的雕像，而其实每一位女王都有着相同的灵魂——都是卑弥呼，区别仅在于不同的肉身而已。那么，马蒂亚斯抓捕珊曼莎，肯定是为了让她成为下一任的太阳女王，一定要阻止这疯狂的一切。

在古庙后的巨塔里找到仪式密室，经历千年的岁月，密室已残破不堪。高台上端坐着古代服饰的女子，戴着王冠，身上的服装已腐坏失色。在她的面前跪着被缚双手的珊曼莎，马蒂亚斯举着权杖高声喊道："伟大的女王啊，浇灌我为您带来的器皿吧，请填满这具尘世之躯吧。女王啊，重生吧！"

随着他的喊叫，那古服女子突然一声尖叫，浑身笼罩在一团光晕之中，一道光束射入珊曼莎的身体，似乎某种能量在流动着。劳拉连忙搭箭在弦，朝着古服女子射去，却被强劲的风力扫到了一边。她连忙跳下墙头，顶着劲啸的狂风朝密室的中央走去。

随着仪式的进行，光芒愈炽，珊曼莎的整个身躯浮在了半空中。马蒂亚斯见到劳拉，闪电般地冲过来来了个熊抱，劳拉则掏出攀山斧砍入他的后背，顺手拔取他的手枪，一脚将他踹开。劳拉手中双枪交替射击，马蒂亚斯惨叫着跌坠到塔下的山谷。

劳拉爬上高台，将身上带的火把点燃，狠狠地插进了古服女子的躯体里。那女子发出凄厉的惨叫声，扭曲着爆成了粉尘。劳拉抱起地上的珊曼莎，朝着河湾行去。风雪渐渐停息，阳光驱逐了乌云，天空一片晴好……

快艇行驶在海洋中，劳拉坐在船头思绪万千。多少年来，她一直怨恨着父亲，怀疑他所说的故事。结果证明很多事情他都说对了，真希望能亲口告诉他这番话。这世上有着太多神秘的事情，而她此前只把它们当作故事看待，但是她现在了解到，传说与真实之间的界限是脆弱且模糊的。她需要找到答案，并试着去理解…… P



劳拉用火把烧毁了卑弥呼的肉身



■江苏 乌鸦

传奇背后的真实——《古墓丽影》背景谈

《古墓丽影》抛弃了以往环球旅行式的探险，全部流程都在一座日本海岛上进行，劳拉在求生之余“顺便”还挖了一把日本老祖宗的坟，身为日本天皇始祖的“天照大神”不但身份和秘密被揭穿，还让劳拉一棒子给KO了——水晶动力（Crystal Dynamics）真对得起他们的新东家史克威尔·艾尼克斯（Square Enix）啊。

就像劳拉及其他角色在游戏中说的，神话和传说的背后总是有着“真实”的基础。那么经过漫长历史所遗留下来的神话和传说，与游戏中的“真实”关联度如何？让我们试着来梳理一下。

危险的“龙三角”

哪怕只玩了游戏十分之一流程的玩家都会知道，劳拉一行是来到了“龙三角”这个地方。“龙三角”的得名或许是源自“龙”的传说。依据传说，约可追溯到3000年前，在日本海岸生活着一群喷火的龙。考虑到“龙三角”处于火山地震活跃带，这个传说可能是古代火山喷发的结果。劳拉倒是没有遇上地震和火山，但岛上的东西不用地震也超容易散架，不用火山也到处是火……

“龙三角”本身或许名头不是那么大，但如果说到它的别称“日本百慕大”或者日文所称的“魔の海”，想来大家也知道那边会是个什么样的地方了。在这片日本列岛以南、西太平洋北回归线附近的三角形区域里，曾经发生过多起离奇的飞机和船舶失踪事件。本作中在劳拉的坚持和船长对这个“干女儿”的支持下，坚忍号前往正处于暴风肆虐中的“龙三角”，寻找他们要搜寻的邪马台古国的踪迹。虽然劳拉指对了方向，但也因此成了拖大家下水的“罪人”。这种负罪感在游戏至少前半段的流程里一直推动着劳拉前进，她不仅要想方设法让自己生存下来，还要不惜一切去拯救她的朋友以及应她的呼救而赶来送死的飞行员。

游戏中将坚忍号和救援飞机摧毁的狂风暴雨，在“龙三角”这片海域里不算少见。这里是季风区，又是西伯利亚大陆冷气团和太平洋海洋暖气团交汇处，强风和雷雨是家常便饭，台风以及难以观测的海上龙卷风更是威胁着过往飞机和船只的航行安全。多变的天气以及神秘的失踪事件给这片海域增添了诡异的气氛，并助长了各种流言的传播。热衷于研究神秘现象的美国语言学家Charles Berlitz在1989年出版了一本《龙三角》



劳拉在龙三角看到的，是一个飞机舰船的坟场，海滩之上一片狼藉



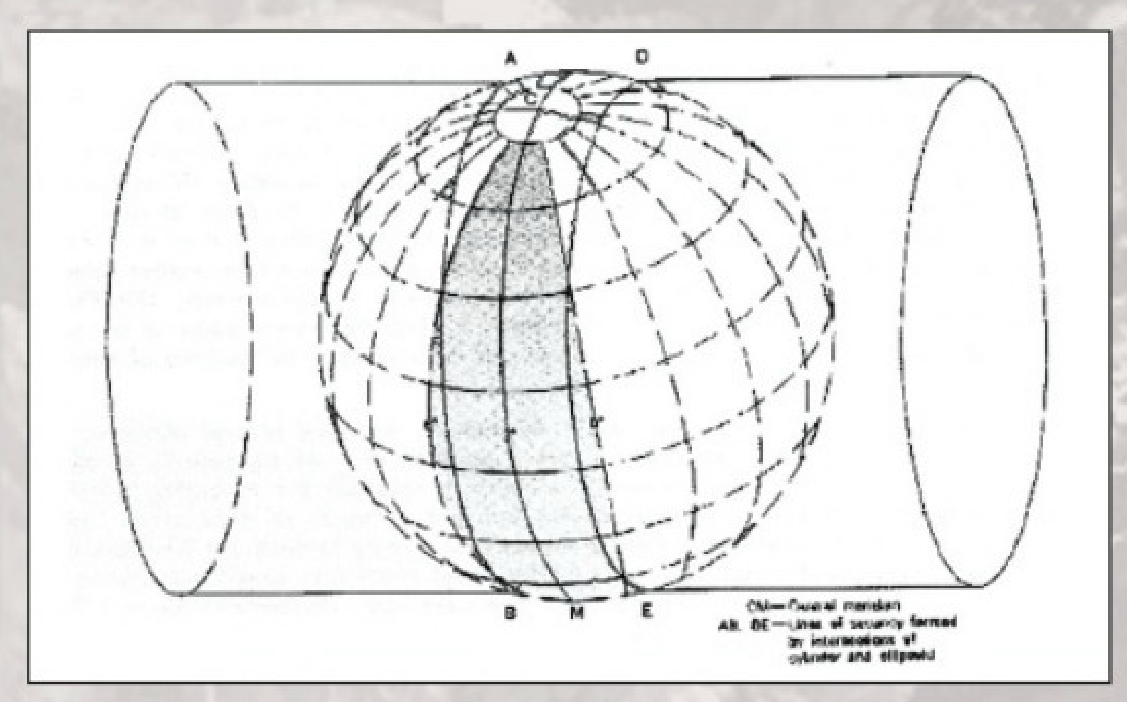
在龙三角的风暴中被撕成两半的坚忍号

（The Dragon's Triangle），其中说到1952到1954年期间，日本在这片海域丧失了5艘军舰，有超过700人失踪。日本政府将这片海域划为危险区域，并曾建立了由100名科学家组成的科考队研究“龙三角”的气象。但1953年9月科考船和科学家们也在“龙三角”全军覆没后，日本方面就放弃了这一研究项目，对“龙三角”的科研活动此后数十年间成为一片空白。Berlitz在书中提到的军舰失踪事件后来受到质疑，科考船的遭遇也被认为夸大了事实，不过玩过游戏的大家可能会发现，这一背景与游戏中的研究基地部分异常吻合，虽然游戏中是将它设计为二战时期的遗存。劳拉会发现二战期间轴心国士兵和科学家留下的文件和日记，得知他们付出了惨重的代价才得以登陆此地并建立据点，试图凭借对“龙三角”神秘气象的研究，找到控制天气的方法来左右战局。劳拉也是沿着他们留下的线索才逐步接近了事情的真相，她在途中“顺”走的一本科学家留下的“宝典”，不仅给她提供了重要的信息，甚至还可能留下了关于续作的线索。基地、士兵和科学家的安排还算合理，只是后来游戏所揭示的“真相”还真是让人替这些炮灰觉得坑爹。

虽然“龙三角”有着神秘的传闻和糟糕的天气，但既然一开始坚忍号就明知山有虎偏向虎山行，那么很显然这艘装备精良的探险船应该足以抵御当时所能探测到的风暴袭击。在经历岛上的一切之前，劳拉显然是个“科学原旨主义”者，她和她的朋友并不相信神秘现象。就像一些科学家认为的，夹在太平洋板块和亚欧大陆板块之间、处于环太平火山地震带上的“龙三角”，在他们眼里多半也没什么值得神神叨叨的，都是活跃的火山、地震现象和一些自然灾害造成的失事而已。

颠覆劳拉“科学观念”的地点，是坚忍号在风暴中被一分为二后，劳拉漂流到“龙三角”海域内的一座小岛。游戏中很贴心地在地图中提供了精确的坐标，告诉了我们劳拉所在的确切地理位置。船难海滩是劳拉首次来到这座岛屿时的登陆地点，以生还者营地为例，我们可以在地图中看到它的坐标：53N 712475，UTM 3415979

这组数字是用墨卡托投影（Universal Transverse Mercator，UTM）标注的地理位置。与我们熟悉的经纬度不同，UTM主要用于航空和航海图的编制。因为地球是一个球体，在传统地图上有时无法表达真实的方向和距离，荷兰制图学家墨卡托在1569年创立了一种新型的制图法，将地球表面铺成一个平面，南北极也平铺为与赤道有相同的度数，使世界以矩形呈现。这种制图法不存在角度变形，能够在地图上保持方向和角度的正确性，因而有助于航行中的定位。《古墓丽影》中从开场动画到游戏地图，所有地理位置的标注都使用了墨卡托投影。



UTM示意图：将地球经纬度投射到圆柱面，然后将圆柱展开为一个平面，这样得到的经纬度投影都是平行线，绘制的地图不存在角度变形

传说中神秘的邪马台古国

如果将生还者营地的这个位置换算成经纬度，那么就是在北纬30°51'，东经137°13'。北纬30度这一纬度位置在一些玄学爱好者眼中也是充满了神秘感，很多人类文明古迹和一些神秘区域都集中在这条纬度线附近，其中就包括百慕大和龙三角。我们还是把注意力集中在游戏中的地点吧，这个位置是在日本伊豆群岛内，这个群岛的北端距离东京只有100公里，在行政区划上属于东京管辖，但伊豆群岛100多个大小岛屿中，绝大多数都是无人岛，其中还包括几个曾经有人居住，但如今已被荒废的岛

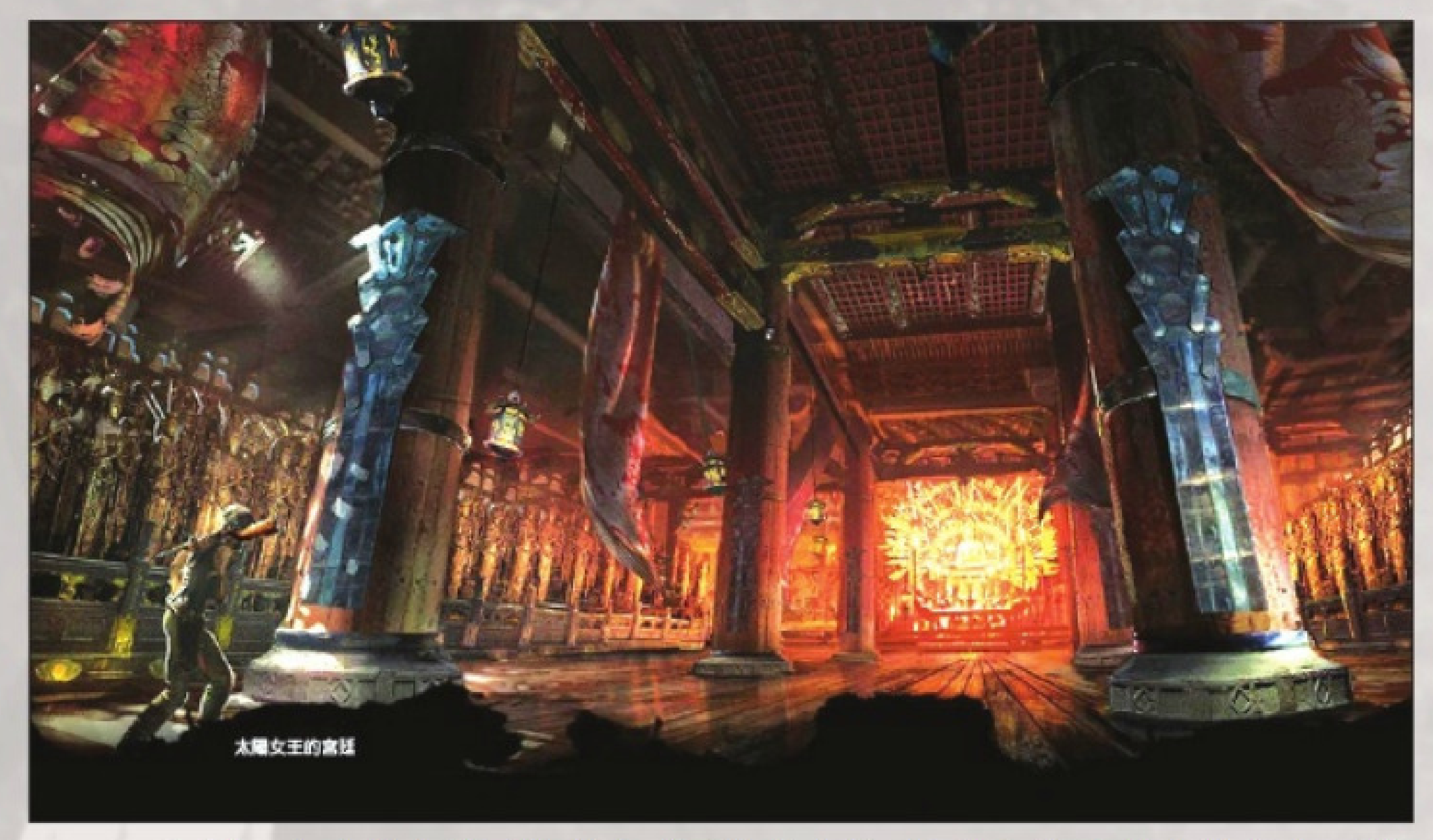


游戏里的“生还者营地”在现实中的地理方位


与劳拉在本作中所在岛屿差不多维度的鸟岛，是伊豆群岛内的一座火山岛，位于龙三角海域内



邪马台时期的日本装束，当珊曼莎最后要“送给”女王时还是“返璞归真”了一把的



Crystal承认，在本作中背景的搭建主要依靠来自对日本日光市的实地考察，以及……谷歌

屿。看来劳拉也是来到了其中一座被认为是“无人岛”，或者就是完全不为人知的岛屿上了。

劳拉找对了地方，她在这里的确找到了他们要找的“失落的王国”邪马台。但其实很多文明之所以神秘，很大原因不在于它们的古老或发达程度，而在于记载的缺失。依靠口头流传的“历史”往往与后来的或者许久之前的神话与传说混淆不清，邪马台也是其中之一。公元2～3世纪的日本还没有文字，关于邪马台的历史记录只存在于中国的典籍中。但以当时来看，路途遥远的中国对邪马台的记录也是只言片语，并且这唯一的记录很快就由于使者往来的中断而中止了。这珍贵的记录最早出现在《三国志》中，当时称日本为“倭”。依《三国志·魏书·乌丸鲜卑东夷传》中的倭人条（也就是通称的《魏志倭人传》）所载，“倭人在带方东南大海之中”“旧百余国”，因大乱，诸部落“乃共立一女子为王”。这在倭国大乱之后由诸部落联合而成的国家就是游戏中坚忍号所要寻找的邪马台，而统领邪马台的这名女子就是游戏中反复提及的“太阳女王”卑弥呼。

卑弥呼与天照大神


卑弥呼和她所统治的邪马台笼罩在历史的迷雾中，邪马台的具体位置，以及它和被认为日本起源的大和国之间的关系也是个谜团

只记载在中国历史记录中的卑弥呼，在一些人看来就是后来日本编修的《古世记》和《日本书纪》中所载的天照大神的原型。卑弥呼疑似“天朝上国”对蛮夷小邦首领的蔑称，当年我们的老祖宗还真是欺负人不识字，给人家写的名字又是“邪”又是“倭”又是“卑”的，而与邪马台敌对的一个男性国王统领的国家更是被称为“狗奴国”。因此，“卑弥呼”这个有点“卑”的名字或许并不是她的本名，根据发音推测，她在日本本来的称呼或许是“日巫女”“日御子”等等，这些显然也和游戏的设计相吻合。虽然疑似与“太阳”挂钩的卑弥呼与太阳神天照大神的关联性在现实中还仅仅是猜想，但在游戏里显然已经把二者混同，卑弥呼不但被称为“太阳女王”，从“太阳女祭司”中挑选继承者，甚至还声称卑弥呼能够掌控日出日落，阳光所至都是她的领土。即使是天照大神也没那个威能，在日本神话中，被奉为日本天皇始祖的天照大神与两位兄弟（三贵子）“共分天下”，海和夜由她的两位兄弟掌管，她本人则是统治着高天原的太阳女神。统治着海原的天照大神的弟弟须佐之男是脾气暴躁的风暴之神，在游戏中卑弥呼不但把天照大神并了，顺便还把须佐之男给“吞”了。

在游戏里，卑弥呼还拥有“萨满法力”，被太阳女祭司所包围，暴风武士的将领是唯一能够随侍的男子，这些都与历史上的记载相符。《三国志》中称卑弥呼“事鬼道，能惑众”，“以婢千人自侍，唯有男子一人给饮食，传辞出入”。其后成书的《后汉书》等基本沿袭了《三国志》中的内容，卑弥呼“以妖惑众”的“名声”是跑不了了。虽然傲慢的“天朝”对“蛮夷”小国的这些记录是否公允还尚存疑问，不过倒是给游戏提供了可供借题发挥的历史背景。游戏中来自中国的，与卑弥呼同时代的使者记录道：卑弥呼拥有非凡的力量，能够控制晴雨，并掌握着通灵之术，但同时这位女王的背后也隐藏着黑暗和恐怖。

劳拉在游戏中即使看到了卑弥呼“死透了”的尸体，也没有意识到这位女王的“黑暗和恐怖”。她以“科学”和“考古”眼光，看到的是描绘女王继承大统过程的壁画——火祭仪式，王位传承，以及新女王登基。直到后来穿过武士的封锁线来到历代女王的大殿，想起自己沿途的发现，才意识到仪式中传承的并不是力量和地位，而是灵魂。所有的女王其实都是卑弥呼，“继承王位”的历任女祭司只不过是给卑弥呼这个“丑



本作中的地下部分基本上都是古坟时代的遗址，古坟时代是在弥生时代之后，大和国正是在那个时期兴起，并发展为后来的日本。劳拉不愧是学亚洲考古的，在接近卑弥呼遗体时已经发现“这个地方比古坟时代更加古老”

恶”而“扭曲”的灵魂提供了一个年轻的容器。镰仓时代的一位名为“星”的女祭司，在“继承王位”之前发现了女王的秘密，于是破坏了继承仪式并自我了断，女王的灵魂就此被困在了已死的尸体内，“她的愤怒化为暴风雨”，令这座小岛成为让所有人“有来无回”的所在。1982年漂流到这里的马蒂亚斯正是花费了很多年才发现了这个秘密，因此才希望将继承人献给女王以平息她的愤怒。

劳拉的好友珊曼莎·西村之所以被相中，是因为这个葡萄牙和日本的混血儿与这片土地有着密切的关联。珊曼莎在日记中称邪马台是自己“先祖的故乡”，马蒂亚斯在进行火祭之前也说珊曼莎身上“流着这片土地的血”，但在珊曼莎通过火祭考验之后，马蒂亚斯便确认了珊曼莎正是女王的继承人，“流着卑弥呼的血”。只是，史料记载卑弥呼“年长不嫁”，她死后，邪马台“更立男王”，但“国中不服，更相诛杀”，于是“复立卑弥呼宗女壹与，年十三为王，国中遂定”。如此看来卑弥呼似乎并没有后代，继任女王的是同宗的台与（史料中写作“壹與”应是避讳所致，邪马台在《三国志》中也被写作“邪馬壹國”）。不过，卑弥呼在记载中只是疑似没有后代，但天照大神在神话中可是肯定有后代的，而且她还是日本天皇的先祖。如果像游戏里这样“卑弥呼=天照大神”的话，那么卑弥呼有个2000年后拥有欧洲血统的后代也不是不可以接受。

劳拉能够在最后关头解救珊曼莎，还得多亏她发现的暴风武士将军留下的遗书。在镰仓时代一位切腹自杀的将军墓里，劳拉在武士刀的刀柄中发现了一份文件。虽说这座墓在二战时就被科学家发现，然后马蒂亚斯的手下又盘踞于此，但这位将军的尸体居然还能纹丝不动地放在这里真是有点不可思议。究竟是这些人保护古代遗体遗物的精神值得肯定，还是他们太背总是会碰到劳拉所没有碰到的那些武士们？不管怎样，劳拉知道了当年的事件：女祭司的不合作导致了仪式的失败，将军自感有辱使命，因此以死谢罪。“在女王的灵魂从腐朽的身体内得到解脱之前，暴风雨就不会止息”。于是劳拉才知道，女王的“怨灵”就是暴风雨的成因，并想到，只要毁掉女王的尸体，“龙三角”就能拨云见日了——她是走了和马蒂亚斯完全不同的道路，马蒂亚斯选择顺从女王，劳拉则选择了对抗。



天照大神曾经因为躲避自己的弟弟进了岩洞，世界因此陷入黑暗，众神施计才将她骗出。有一种看法认为这暗合了卑弥呼死后邪马台大乱，新女王上任才平息内乱的历史



镰仓时代的日本武士



镰仓时代的女祭司“星”破坏了传承仪式，使得卑弥呼的灵魂就此被困在已死的尸体内

将军同时还提到，他的暴风武士将继续保护女王。游戏中这些早该死掉却依然活蹦乱跳的武士被称为“鬼”，这在日本通常是对妖怪的称呼，而与中文里偏向“灵魂”的含义不同。用“鬼”来守卫“事鬼道，能惑众”的卑弥呼或许很登对，《三国志》也记载了卑弥呼“居处宫室楼观，城栅严设，常有人持兵守卫”。不过这些能将二战时来到此处的轴心国士兵全灭，并让马蒂亚斯的手下色变的“鬼武士”，在劳拉面前则未免太不给力了点儿。当然，它们的“头儿”卑弥呼似乎更不给力，让劳拉拿根火把一棒子就插得魂飞魄散了……

卑弥呼时期的日本处于弥生时代末期，但最后一任女王是镰仓时代的人。邪马台在这座岛上传承了1000年之久。因此不用怀疑为什么岛上会存在装备齐整的日本武士——武士阶层在弥生时代确实不存在，但镰仓时代已经开启了武家政权。这里最让人搞不懂的问题在于，他们（它们？）何以能“存活”这么久。要知道就连女王本人也无法抵抗时间的流逝，因为肉体无法抗拒的衰老和死亡而需要不断挑选继承者。她显然不具备的“长生不老”之能，何以能够赋予她的守护者？当然，在游戏的结尾劳拉给游戏中任何无法解释的现象都打了一个万能“补丁”——科学无法解释一切，“神秘现象是存在的”！

关于续作的两条线索

劳拉颠覆了自己信奉的“科学教”之后又要去哪里？她最后说“我不回家”更是引人遐想。

水晶动力很不厚道地提示说，在本作里可以找到续作的线索，然后就什么都不肯说了。那么本作究竟留下了哪些线索呢？

有两条明显的线索可能是“圣三一”（Trinity）和“失落的殖民地”。前者是在本作中收集了定位秘宝后才能解锁的两份秘密文件，后者则是劳拉说“我不回家”时正在翻看的笔记本上所记录的内容。

在秘密文件中，“圣三一”似乎颇有些故事，二战期间就来到这里试图破坏轴心国的研究，并提到了“星现象”。但从第一份文件的内容来看，他们的行动失败了，所有的命令都告中止。在第二份文件中，则提到了马蒂亚斯出人意料地破解了“星现象”并试图复活“圣三一”已经陷入长眠的“宿敌”。写这份文档的“圣三一”成员试图刺杀马蒂亚斯以阻止他的疯狂行动，但他失败了。如此看来，“圣三一”是个相当古老的组织，他们似乎知晓岛上的一切，甚至可能与当年邪马台的倒台有关。劳拉在前往皇宫解救珊曼莎的时候，赶来的直升机就是来自“圣三一”号，但飞行员显然对于这座岛上的一切一无所知，这名字上的重合不知是否属于巧合。此外，“圣三一”还提到，在岛上留下了一些数字密码，也是不知其意。从“圣三一”所透露的内容来看，卑弥呼的事似乎没那么简单，而破解了“星现象”的马蒂亚斯对卑弥呼知道得应该也比劳拉更多，他要复活卑弥呼或许也不仅仅是想逃出这座岛而已。劳拉在本作全程都没有发现所谓“星现象”相关的踪迹，不过她曾在堡垒的烈焰中一边在火海里逃命一边忙里偷闲“顺”走了马蒂亚斯的笔记（真不愧是天生盗墓贼），或许在续作里能够借此有所发现。

劳拉在游戏的剧情动画里还拿走了一本科学家的笔记本，就是靠这位科学家的记录，劳拉才找到了将军墓从而发现了暴风雨的真相。劳拉在结尾所看的那本笔记本究竟是科学家的还是马蒂亚斯的并不能确定——因为游戏里的笔记本都长一个样，不过或许真正重要的信息是劳拉在说“我不回家”时正在看的那一页的内容。其中一副地图上标注着“Croatoan”字样，指向了美国北卡罗来纳州的一座岛屿，那里与数百年前一宗神秘失踪事件相关。这座岛是英国在“新大陆”最早的殖民地之一，英国殖民者于1584年第一次登岛，有些人就在此定居，之后有一部分人移居到附近的另一座岛屿Roanoke。但在1587年，当Croatoan的印第安酋长Manteo从英国来到Roanoke时，却发现这里已经被荒废，所有的殖民者都消失于无形。这个区域的殖民总督John White在1587和1590年分别对Roanoke岛进行了两次搜索，仍然没有发现岛上100多名殖民者的下落，也没有任何打斗和挣扎的痕迹。所有的防御工事都被拆除，也没有标注表示紧急情况下被迫离开的马耳他十字，只有“CROATOAN”的大写字母被刻在树干和栅栏上。由于当时条件所限，John White未能前往Croatoan继续搜寻，这些人的去向成为了谜团，Roanoke也就此被称为“失落的殖民地”。

在地图的左侧那一页则写着语焉不详的斯拉夫语，似乎提到了“消失的村庄”，下面标着的是德语“她/它是关键”，让人联想起本作中马蒂亚斯要焚烧珊曼莎前说的那句“她可能是关键”。同时，那一页上还标有“III”和“3”，不知和本作中神龙见首不见尾的“圣三一”是否有关。更奇妙的是，Roanoke附近就有一个叫做“圣三一”的港口。续作中劳拉真要去那里继续她的“孤岛丽影”之旅似乎对于游戏性来讲不是个很好的主意，但这座岛上的神秘事件是否会与劳拉在邪马台岛上的发现有什么关联？水晶动力在被问到似乎什么都知道的“圣三一”时三缄其口，《古墓丽影》的续作会走向哪里，还真是吊人胃口。



John White所描绘的1585时Roanoke岛上的一个村子



1587年殖民者从岛上神秘失踪，只留下了“CROATOAN”这条线索



劳拉在结局里翻看的笔记本，指向了北美“失落的殖民地”



从斥候到将军

■山东 张克伟

战事稍缓，部落远征军将军纳兹戈林深夜醒来，看着手下的军团士兵和中士们依旧忠于职守，毫不松懈，不由得回忆起自己在烁光海床和灰熊丘陵服役时的往事。勇猛、果决、坚毅、谋略、宽容，这些品质在他身上体现得淋漓尽致，无论是孤身面对重重包围的敌人，还是义释心怀父母的人类战士，都让他刻骨铭心。然而，“部落最年轻的兽人将军”头衔并没有让他虚荣起来，一将功成万骨枯的道理他铭记在心。而且，从斥候到将军，他得到了许多，也失去了许多，尤其是昔日的兄弟不能再聚首更让他难过。时光流转，不论处在什么位置，也许只有友情才是最重要的。

[一]

纳兹戈林又一次被从顶棚上渗下的雨水淋醒，冰冷刺骨，这让他想起去年在烁光海床战斗的岁月，还有在酷寒之地诺森德扎营的时光，虽说早已远去，但红色战斧上的鲜血依旧没有擦拭干净。他暗叹了一口气，掀开毯子站起身，走了出去。修筑在蟠龙脊山腰的营地像是硬生生砸进山体的一个楔子，烧焦的椽木、黝黑的巨石堆砌起来的哨所在绿树红花的反衬下是如此的丑陋碍眼。不过，这就是战争吧。雨滴不停地落下，岗哨两边的竹林里有绵延不绝的沙沙声传来，间或有野兽一两声短促而尖厉地吼叫撕破夜晚的静谧。纳兹戈林站在指挥所前凝望远方，雨水从血红色肩铠的凹处汇流而下，他脸上巨大的伤疤抽动了一下，深陷的眼窝如同陨石砸在地面上凹陷形成的大坑，而那双红色的眼睛却依旧焕发着青春的光彩，与他的年龄极不相称。浓密的胡须早已被打湿，乱糟糟地挂在下巴上，像是一只蝙蝠倒吊在墙壁上。

“将军，有什么情况？”军团士兵格里克悄悄走到了纳兹戈林身后，恭敬地问了一句。

“没什么，只不过做了个关于几年前的一个梦。”跟他凶狠的相貌相反，纳兹戈林语气却是出奇的温和。他的脾气远比同级别的那些将军要好，就如同他的年龄在所有兽人将军里面是最小的一样，无论哪一种，都像是在兽人大军里混进了一个德莱尼人，格外引人注目。有人曾以此为借口在督军甚至酋长面前对纳兹戈林大肆抨击，比如指挥作战过于犹豫，比如对敌人过于温和等等。纳兹戈林毫不在意，只有顶头上司向自己投来询问的目光时，他会立即扯落自己的盔甲，前胸后背的伤痕如同年轮，或深或浅，纵横交错，密密麻麻如同怒水河的支流，反对者立即哑口无言——他们中的某些人毕竟是依靠家世和门第博取功名的。

“将军，您去休息吧，翡翠林的战斗基本上已经结束，我估计战火已经在南面的卡桑琅丛林燃烧了。”军团士兵的话语中充满着愉悦之情，这并非无稽之谈。历经一个多月的反复交锋之后，部落大军终于以惨重代价夺取了潘达利亚大陆上的第一块领土。杀敌一千，自损八百，短暂的和平协定之后，部落军队也是元气大伤，要不是牛头人和血精灵组成的后续补给部队及时到位，恐怕现在站在这里侃侃而谈的就是联盟将军了。

纳兹戈林没再说话，只是轻轻挥挥手，格里克行军礼后立即转身离去，消失在雨雾中。听着身后的脚步声渐行渐远，纳兹戈林抓起战斧，沿着被踩出来的泥泞小路，信步走了起来。指挥所旁边，并排着作战室、军需物资处、马厩

等。正如同刚才格里克所说的，战争的硝烟已经被短暂和平之风吹散，现在居然有心情来观赏雨夜山林的风景，在之前一个月，简直想都不敢想！纳兹戈林望着静默在雨里的军营和一切简陋的房子，还有一个个疲惫至极倒头睡去的士兵，就连马厩里的战狼也闭上了警惕的眼睛，卧在柴草堆里打瞌睡。往远处望去，他能清晰的判断出埋伏在巨石下面和树冠上的哨兵，相信他们此刻必定精神抖擞。极目远眺，视线被三座高耸的山峰阻断，又反弹回这一片空旷的区域。

说实话，这种宁静是纳兹戈林最想要的，远比你死我活的厮杀要开心得多。这种想法是绝大多数将军所排斥的，似乎只有杀戮和战功才能最好的诠释“军人”这个称谓。几年前自己也这么认为，可自从瓦斯琪尔的战事结束，自己被授予将军军衔之后，就突然觉得那枚新的肩章如同压在肩膀上的巨石，纵使自己膂力过人，纵使自己意志坚定，却总感觉实在不堪重负，当然，并不是梦寐以求的将军军衔到手之后，便丧失了继续前行的动力。在那段没有战事的日子，他一个人静了好长一段时间。战士学院毕业，从斥候开始做起，在诺森德征服堡升到中士，在瓦斯琪尔之战后升至军团士兵，而大灾变结束后，立即又成为了兽人军史上最年轻的将军！上学时，老师曾说，一将功成万骨枯。也许是这句话造成了自己思想上的根本转变。来到这块陌生的大陆后，有一个叫祝踏岚的熊猫人首领恶声恶气地说，绝大多数熊猫人对联盟与部落之间爆发的战争不感兴趣。但毫无疑问，双方所带来的憎恨、疑惑还有暴力对潘达利亚来说就好像流血不止的伤口，这些行为给当地居民带来了灾难和毁灭！如果说，祝踏岚的这些话让纳兹戈林陷入了沉思，那么他身上透出来的正义和守护则让纳兹戈林心生敬佩。征战的代价，只能是灾难。

看着站在树下的格里克，依旧警惕地握紧弓箭，纳兹戈林心中涌上了一股亲切而熟悉的感觉，因为，他还是军团士兵的时候，几乎跟格里克一样，作战顽强凶悍，永远身先士卒，随时准备牺牲，随时保持警惕之心，甚至有过之而无不及。那时候，他还穿着一身黄色盔甲，在瓦斯琪尔海底，与海怪娜迦殊死搏斗。

［二］

“誓死守住，绝不退后一步！”

话音未落，战斧裹挟着仇恨向身前的娜迦砍去。纳兹戈林深知自己已经陷入重重包围，这倒不是他最关心的，这些年的戎马生涯，身陷绝境已经如同家常便饭，而突出重围则如早上升起的朝阳一样，虽然会迟到，但早晚会来到。几分钟前，他派出残余部队护送部落军舰的伤员返回营地，只带领十几名卫队成员守在进出的关隘，如同他打过的每一次阻击战，尽可能地吸引并拖住敌人，只有这样更多的人才有活下来的机会，这才是他最关心的。

“是时候了，勇士们，迎接自己的命运吧！”

红色战斧在海怪群中上下翻飞，尖利刺耳的呼喝声随着血液的喷溅时起时伏。卫队成员们拼死护住纳兹戈林的两翼和身后，他们已经不再去计较眼前的敌人到底有多少，保护指挥官，直至流尽最后一滴血才是自己该想的。虽然他们都是奥格瑞玛军团中的精锐，可是面对潮水般的敌人，人数上的劣势虽可用更强的战斗力来弥补，却不能从根本上扭转战局。随着脚下敌人的尸体越堆越高，士兵们发现，自己身边的战友也在一个一个倒下，来自后背的攻击越来越肆无忌惮。

“指挥官，先撤！”

“快打断右前方法师的施法！”

“指挥官，估计他们已经安全了！”

“你射出去的箭连他们的胆都没有吓到！”

“指挥官，你先回去迎接主力部队来营救我们！”

“都闭上你们的嘴巴，孩子们！”

纳兹戈林大吼了一声，“中士，领着你的兵去看看援兵爬到哪里了？快滚吧，这是命令！”待眼角的余光瞥见不情愿的中士带领几个最年轻的战士有秩序地撤出战场后，他才专心致志地应对如何度过这眼前的难关，还有几个老兵依旧没走——对他们来说，最安心的不是远离敌人，而恰恰是在敌阵中。刚才下属对纳兹戈林的好心劝解仍像一种毒药，激起了他内心所有的狂暴，顺劈斩接连不断地向前方的敌人扫去，所到之处惨叫连连。尤其是当他听到跟自己出生入死的老兵悲壮的倒下，那留恋的眼神和嘴角绽放的笑意让他狂躁的情绪如火山喷发般不可遏制，浑身的力量凝聚在战斧之上，在呼啸中终结着敌人的生命。

“你就是首领吧？”

一个冷冷的声音在耳边响起，如同起伏的波浪跳跃着传进纳兹戈林耳中，他看也不看，立即向声音的源头奔去。

那人只打了一个响指，纳兹戈林的双脚立即被冰冻在了原地。

“冷静一下吧，英勇的指挥官，看看你周围还有谁在跟你一起战斗……”

“先祖之魂，与我同在，你等渣滓休要猖狂……”

“看来，你还是还没弄懂自己的处境。指挥官，我没料到你能猜中我追击的路线，没料到你如此勇猛，也没料到你如此体恤下属。你是一个称职的指

挥官。可是，我料到，你会马上死在这里！”

“我总有一天会死!但绝不是今天!”就在纳兹戈林挣开束缚，奋力向尚在错愕之中的娜迦冲过去时，身后突然传来了铺天盖地的冲杀声，纳兹戈林立即精神大振，将一把斧子挥舞得虎虎生风。

[三]

纳兹戈林凝望着略有些模糊的竹林，握在手里的战斧似有些沉重，这把斧头是很多年前猎人学院的莱斯托克送给自己的毕业礼物，自己挥舞着它驰骋沙场多年，似乎已经成为了手臂的一部分。可不知道为什么，近一段时间以来，他觉得自己越来越难以举起它，好似一个渐行渐远的朋友，自己分明可以感觉到，他离自己越来越远，可自己却不想张口挽留一下。是自己松懈了？可即使无战事，每天也是准时出现在演武场。是自己懦弱了？可一个月前参加的所有战斗中，自己跟那些下士、中士一样出现在最危险的地方。勇敢、果决、谋略、指挥，这些词语对于他来说，就如同自己最亲密无间的战友一样熟悉。纳兹戈林有些疑惑，一边绞尽脑汁的思索，一边踱进了竹林里。没几步，便有穿中士军服的哨兵从树上跳下来行礼，他也依旧只是摆摆手，在中士的愕然中走远。

那一年，纳兹戈林也是中士，在灰熊丘陵的征服堡。那是寒冷北地为数不多的风景优美的地方，当然，代价是环境异常的险恶。前有天灾军团紧逼，后有土著维库人进犯，最近的邻居联盟军队也时不时的骚扰，就连征服堡门外几步远的地方，也有凶狠的狼在嚎叫挑衅。不过，作为中士的纳兹戈林没有机会直面天灾军团，因为他被分在了后勤部队，他的主要任务是与联盟军队展开一场旷日持久的资源争夺战。“部落就是一部宏伟的战争机器，而我只是其中的一颗小齿轮，如果我失败了，那么机器就会发生故障。”这句话是纳兹戈林写在日记里的一段话，至今仍能背诵下来，而那段岁月最让他难忘的事，则是让他学会了大度，学会了有些兽人将军一辈子也学不会的宽容。

参天耸立的杉树在电锯的撕咬下发出痛苦的呻吟，而在纳兹戈林听来，这似乎是除了敌人哭爹喊娘的叫喊之外，最沁人心脾的音乐。整个伐木场如同一个巨大的加工车间，行走在其中让纳兹戈林隐约有一种置身灰谷伐木场的感觉，他喜欢这种感觉，毕竟熟悉的环境要比待在陌生的远方安心得多。周围来来往往的工程师和搬运工忙忙碌碌，他们也知道要争取时间——说不定哪一会儿，联盟部队就要过来骚扰了。这片土地距离部落在此的大本营不算远，但因为四面环水的原因，却给驻扎在此的联盟海军提供了天然的便利。经过几天几夜的拉锯战，联盟不得不退守北岸，但他们并没有完全放弃这一块肥沃的土地，小股骚扰时有发生。



纳兹戈林刚刚巡视到西边的加工厂，便有斥候来报北岸发生交火，来犯之敌基本上被全歼。纳兹戈林不敢怠慢，立即骑上座狼，火速赶往北面。

斥候说得没错，等他赶到的时候，地上已经摆了十余具联盟士兵的尸体。剩下的那人也被自己的士兵团团包围起来——这些调皮的孩子只能以取笑敌人找点乐子了！纳兹戈林摇了摇头，伸手拨开人群，看见了那名联盟战士，手中的武器已被打落，连盔甲也被剥光了，那情形活似钻入瓶中的小白鼠，进退无路，只能自取其辱。

“咦？这个是什么东西？”一个士兵从包裹里翻出了一个木制相框，自言自语地说了一句，大伙立即凑了上去。

“哈哈，这两个人是他什么人？”

“是他的孩子吧？”

“胡说，头发都白了，怎么可能是他孩子！”

“那就是他爷爷奶奶了，啊哈哈！”

“是不是金子做的，要不然这蠢猪怎么突然要把这东西抢回去！”

等纳兹戈林向那些起哄的士兵投去责备的目光时，被围困的联盟战士却迅速扑向手拿相框的那名士兵。那群傻子却依旧兀自在吵闹不已。正当纳兹戈林暗叫不好，连拿出武器的机会也失去之时，那战士却只是一把抢过相框，死死地抱在怀中，未对任何人构成实质性的伤害。

周围的人愣了一下，显然对联盟战士的举动大惑不解。继而大怒，有人一脚将他踢倒在地，将相框抢了过来。其他人纷纷抽出刀剑，想结果了这个愚蠢的人类。

“住手！”纳兹戈林被自己的声音

吓了一跳，这是在干什么？

“中士，我只是想砍下这个联盟狗的头颅！”这句话同样说得义正词严，不容置疑。

“退下吧，你们都退下吧！”

士兵们都有些愕然，拿着手中的武器一时不知道该怎么办好，都是呆呆地望着自己的指挥官。

“留一个活的，带回营地。我怀疑……他是一名……一名掌握重要情报的军官！”纳兹戈林第一次撒谎，而且是对自己的下属撒谎，但是他的吞吞吐吐并没有让士兵们感到疑惑，都只是耸耸肩，往那人身上踢上几脚，将缴获的相框扔在地上，便收好武器继续巡逻。待他们走远之后，纳兹戈林一把拉起趴在地上挣扎的联盟战士，那人一双血红的眼睛射出仇恨的火舌，死死地对准纳兹戈林。

纳兹戈林被他看得心里发毛，赶紧拉住他，像平时押送战俘一样，连推带搡地把他带往河流南岸已经废弃的伐木机修理基地。

“会说通用语么？”纳兹戈林压低了声音，旁边的流水声也会将他的声音掩盖。

人类战士依旧有些愤恨，恶狠狠地盯着纳兹戈林不说话。

“这是你的父母吧？”纳兹戈林轻轻拂去相框上沾上的杂草和尘土，“我猜就是，还给你，可敬的战士！”

人类战士显然有些惊讶，对他来说，站在他对面的人做出这样的举动给他的震撼，丝毫不亚于自己会放过杀父仇人一样让人无法理解。望着那向自己伸过来的手，还有那张真诚的脸，真的不知道该说什么才好！他只能垂下眼帘，过滤掉所有的仇恨，伸手接过了相框。

“谢谢你。”这三个字似乎是耗尽了他毕生最大的勇气，但听上去依然是那么孱弱不堪。

纳兹戈林咧嘴一笑，说：“弗丁义救伊崔格的故事流传在每一个部落子民之间，今天我也效仿一下英雄，做一个中士从未做过的事。况且，我觉得一个深爱父母的人，必是值得去救的好人。”

“我会记得你，纳兹戈林中士！”联盟战士的情绪还是有很大的波动，说出这句话后，右手握拳，放在胸口——竟然是一个标准的兽人军礼！纳兹戈林错愕之际，人类战士已经转身离去。

[四]

不知道那个人类战士有没有侥幸活下来？不知道他的母亲是否还活着？不知道他现在是否跟自己一样也出现在这块新大陆上。纳兹戈林摇了摇头，这件事情，他没有告诉任何人，一方面是担心被别有用心的人诬陷，另一方面也是为了那个人类战士着想。纳兹戈林依旧慢慢行走在小路上，两边不断有飞蛾穿行林间，扇动着被雨打湿的翅膀发出轻微的声响，灌木丛后偶尔会有一些响动，估计是个狐狸幼崽，他懒得理睬。这也许也是一种宽容，有些人一辈子也学不会，因为在战场上的军人，是不会有闲情逸致考虑一下对敌人“宽容”的。纳兹戈林看似离经叛道的行为，倒成了他心底最难忘的记忆，这件事的美妙程度，仅次于他跟战士学院的同学们共同度过的美好时光。

当然，那时候，他仅仅是个斥候，身边有同班同学高图斯、科尔、沙尔雷，还有来自同一氏族的猎人莱斯托克等等。总之，有了这些人的陪伴，让他度过了一生中最美妙的时光。一年后，他们被派往不同的部队，开始了南征北战的戎马生涯。分别的时候，大家在奥格瑞玛城外的沙滩上嬉戏玩闹，相约在各自的部队好好表现，珍重、爱惜生命。重要的是，一年之后，一定要在此地重聚。

自此之后，兄弟们再也没有相见。

也许这世间所有的约定，只有这一种约定，是注定不会有结果的。他们只是从越来越少的书信里，以及协同作战的友邻部队军官口中听到关于兄弟的只言片语，除了沙尔雷换防回到了奥格瑞玛，高图斯率领卡加斯远征军去了遥远的荒芜之地，科尔去了东瘟疫之地执行天灾清剿任务，纳兹戈林去了大陆南面的马绍尔营地，莱斯托克则战死天谴之门。这是他得到的关于他们的最后一次讯息，从那之后，频繁的驻地换防，战役开始时的战略集结，大家居然再也没有遇见过，再也打听不到关于彼此的任何消息。虽然活下来的每一个人都曾再回到双足飞龙旅店端起酒杯痛饮，同样的地点，甚至是同一张桌子，只不过坐在对面陪自己喝酒的，只是风干的记忆。朝夕相处的兄弟忽然间各奔东西，甚至天人永隔，就好比一块云彩被狂风吹散，再也没有重聚的可能，这心好像也被风干，碎成了一地的遗憾、不舍、无奈，这些情感的碎片，只有在痛饮后才能一个个发泄出来。

纳兹戈林又抹了一把脸，只不过再也不是冰冷的雨水，而是从眼窝里流出的泪水。10年过去了，自己从斥候成为将军。可是，将军又如何？勇敢、责任、谋略、指挥、宽容都具备又能怎样？得到了这些，失去的却是最牵挂的人、最难忘的事、最美好的回忆，又有什么值得称道的？

是时候了，纳兹戈林站起身，该见见老朋友们了，这句话刚出口便被雨水打落，丁丁东东地滚落在地，弹奏出了一曲悦耳动听的乐曲。P

热血或是冷汗?
浅谈“生化危机”系列的游戏性变迁



■贵州 深海潜水怪

是“杀十个怪容易，开一扇门难”，还是让僵尸能力更强，智商更高？让主角变成移动炮台，还是体术高手？历代制作人都要面临这些选择。



▲对这种“我要打十个！”的场面，部分玩家表示很刺激，但另一部分玩家怒斥它背离传统

当我在《生化危机6》里和那些陪伴了我多年的游戏角色一同历险时，我总会在脑海中想象这款游戏在策划阶段，CAPCOM总部会议室里的情景：某人说“要让前三代里那些只知道流着口水走来走去，脑袋被踢爆也不会钻出寄生虫的传统丧尸回归！”另一个人说“不对！要出现比以前重口味、更厉害的怪物，然后给玩家更多的枪让他们射到爽为止！”有人说“要有更多的体术，现在的玩家都喜欢直接用拳脚对付丧尸。”有人说“要强化解谜和生存要素，推雕像找钥匙搜子弹什么的玩家最喜欢了。”还有人说“不行！那些都是上个世代的东西，这回我们要把主角扔到几百个丧尸大游行的队伍里，然后给他们正常人根本扛不动的武器和弹药让他们自己杀出来！”……最后小林裕幸大手一挥：“别吵了！我们把能想到的都做进去，打成一个大包裹给玩家，看他们喜不喜欢！”

三上时代的开创和变革

生化危机是无疑丧尸生存类游戏的灯塔，不管后来的同题材游戏如《丧尸围城》《求生之路》和《行尸走肉》甚至《植物大战僵尸》多么火爆，对于老玩家来说，在屏幕前打僵尸这种娱乐永远是从初代《生化危机》（当时还叫《恶灵古堡》）里吉尔看到那个瞪着大眼睛丧尸咧着嘴的“回眸一笑”开始的。“生化危机”开创的不仅是“打僵尸”这么一个题材，它对游戏系统的探索和完善也堪称业界标杆。

“生化危机”的1~3代加上后来的《代号维罗妮卡》，都采用一样的系统。这个系统简单地说就是在游戏场景的固定位置放置“摄像机”，由主角的跑位决定“摄像机”的机位，让整个流程都保持很好的构图，偶尔还会有十分创意的机位“拍摄”出非常好的画面效果。在这个系统下游戏采用自动瞄准，大大简化了战斗本身的难度，而把游戏的重点放在了解谜、探索、剧情和利用环境的Boss战上。当时玩家对“生化危机”的印象就是“杀十个怪容易，开一扇门难”。这个系统后来被恐怖游戏大量沿用，包括《寂静岭》和《零》系列……似乎大家都认为，把敌人藏在镜头死角然后突然冒出来攻击主角这种毫无节操可言的恐怖设计非常有趣。

转眼间游戏业迎来了次世代，游

戏越来越强调冲击性的画面和爽快战斗感。三上真司意识到以前的系统已经无法满足新时代的要求，“生化危机”这个系列想要在次世代接着火下去，需要主角们用一种更炫、更酷、更过瘾的方式和丧尸战斗。不能像老电影那样用固定机位拍摄，摄像机要跟着主角走，要有流畅的剪辑效果和身临其境的实感——对了，为了更好地与主角配戏，丧尸们也要学习新姿势，原来那种傻乎乎晃悠悠的攻击已经不能满足主角们手里饥渴难耐的武器了，他们必须学会扔镰刀、扔炸弹、举盾牌、穿盔甲，就算被爆头，也要从脖子上钻出个寄生虫来接着吓唬人。

2004年，《生化危机4》发售。全新的第三人称越肩视角让玩家有瞄准射击的手感，同时也能欣赏到主角用体术解决敌人的各种身姿。新系统的“生化危机”拥有了前所未有的爽快战斗，游戏的技术含量更高，不再像以前那样靠背版子解决一切问题。“生化危机”也由原先的生存解谜游戏转身蜕变成为动作射击游戏。

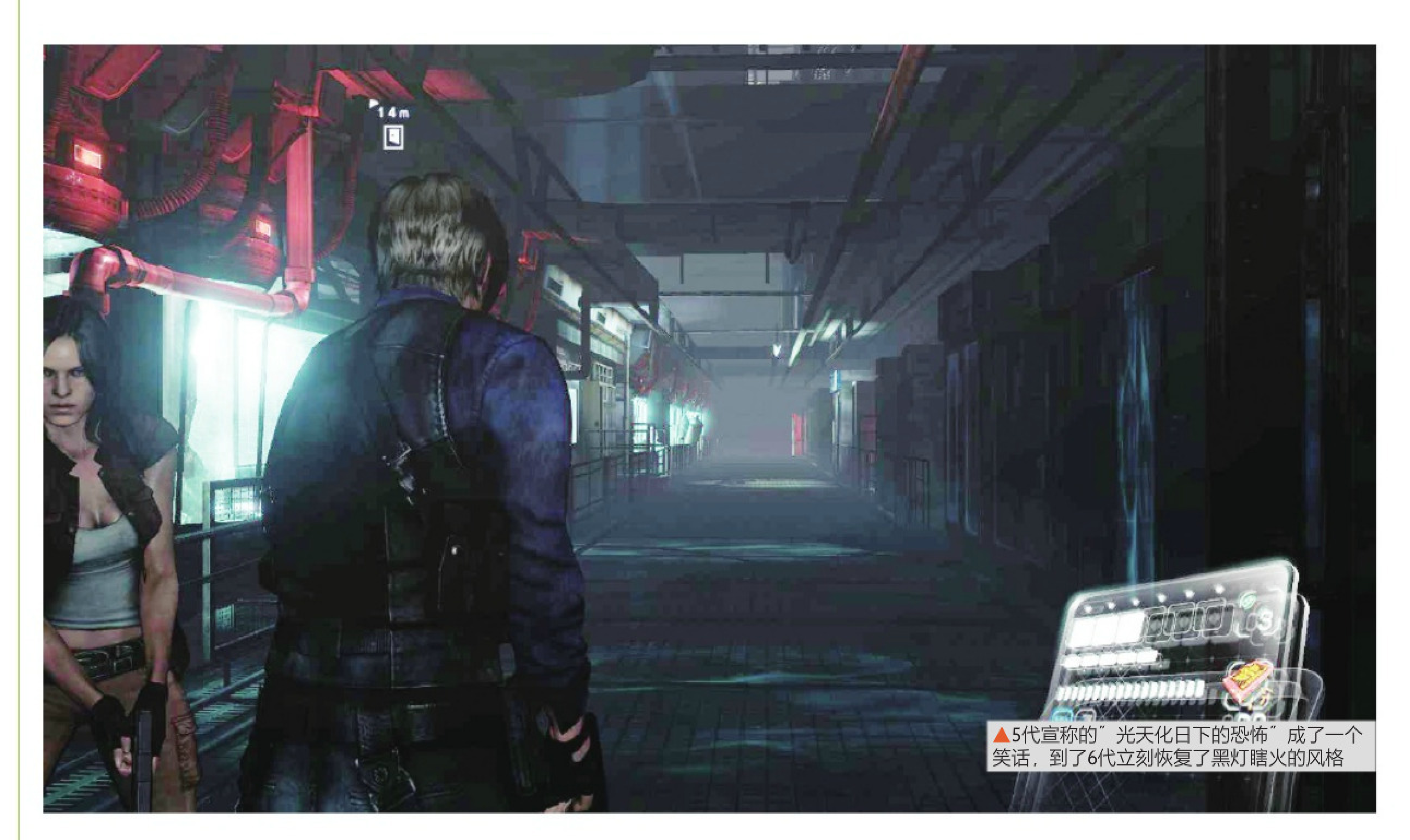
但凡大师做事情永远不会绝对，三上真司给《生化危机4》全新的玩法，但并没有抛弃它原先的传统。在4代的流程中依然保留了大量的解谜和生存要素。玩家需要谨慎使用有限的子弹，同时寻找各种机关来通过流程。新作甚至延续了以前“生化危机”的“技术流玩法”，通过背版子和精准的控制，全程刀杀通关也不是梦想。三上真司给“生化”系列开启了新的大门，同时也没有把以前的门关掉。他甚至考虑到了以后的续作应该怎么做，这位“生化危机之父”抛下一句“生化危机4的系统还可以沿用到5代，但到了6代就必须换”。然后就由于与发行平台的纠纷离开了CAPCOM，把这块金字招牌丢给了继任者。

顺便提一句，4代的系统和以前的“生化危机”一样引来了大量效仿者。有一个美国青年，在玩过《生化危机4》后备受启发，顶着种种非议对自己负责的一款小成本射击游戏进行了大刀阔斧的TPS化改动。这款“操纵着一个屁股走来走去”的游戏就是后来的《战争机器》。

在失败的尝试中……接着尝试

既然三上真司发话了，“生化4”的系统可以沿用到5代，那么《生化危机5》制作人竹内润面临的任务，就是好好地继承4代的“遗产”，在CAPCOM想出新点子之前，再狠狠地赚一笔钱和口碑。听上去这是个很简单的工作，但实际做起来发现真的很难：《生化危机5》被当下流行的TPS射击迷住了双眼，在强调战斗的道路上越来越远，最后成了一款热血肌肉男大战非洲怪叔叔的“僵尸版子弹风暴”。

想象一条一维坐标轴，坐标轴的左边写着“我们要做一款刺激的射击游戏，让玩家对着丧尸发射永远打不完的子弹，射腻了就冲上去拳脚交加，总之要我们就是要战个痛快”；而在坐标轴的右边写着“这是一款求生恐怖游戏，我们要让玩家时时刻刻处于弹尽粮绝、危机四伏的危险境地，让他们一边尿裤子一边摸索出路，最好让他们在不敢玩下去和不想停下来两种情绪之间经受永恒的折磨”。每一作生化危机的制作组都必须在这条坐标轴上找到一个平衡的点，如果太偏左，就会变成一款敌人比较弱智的简单难度《战争机器》，彻底失去“生化危机”的传统；而如果太偏右，最终出来的作品就会是一个类似于《零》+早期《古墓丽影》+密室逃生网页游戏+贝尔格里斯荒野求生的——奇怪的东西。这种“奇怪的东西”并非没有出现过，《生化危机4》在制作阶段曾经加入灵异元素，希望做成丧尸版



▲5代宣称的”光天化日下的恐怖”成了一个笑话，到了6代立刻恢复了黑灯瞎火的风格



▲6代的武器外形普遍奇丑无比，以前负责做武器的美工一定是在离职潮中跑掉了，而继任者完全不知道自己在做什么

的《零》，后来连三上真司都看不下去了，被推倒重做。

如果说三上真司的4代是找到了一个很好的点，5代就明显的太靠左边了。5代中玩家的弹药非常充足，体术也更加强劲，主角的战斗力强大了，游戏过程中的恐怖就荡然无存。再加上射击→QTE→换个地方接着射击→再QTE的Boss战套路，《生化危机5》只有在佣兵模式里让玩家杀得十分过瘾，但在剧情流程和关卡设计上输光了口碑，作为创新要素的双人游戏也没有那么亮眼，竹内润引咎辞职。这给6代的制作人更大的压力，甚至小林裕幸比竹内润更不幸的是，按照三上大神的预言，6代应该是“变革的一代”了，但是期待中的伟大变革，迟迟没有出现。

求和运算做出的捆绑游戏

到了《生化危机6》的时候，制作人小林裕幸的心情一定比当年的竹内润更沉重。三上真司那句关于变革的预言犹言在耳，但稳稳赚钱才是第一目标的CAPCOM自然不会放任手下人拿“生化危机”这个招牌去做无谓的尝试。思来想去大家还是决定沿用4代和5代的玩法，毕竟这个系统并非不能做出好游戏，关键是那条“射击→求生”坐标轴上的平衡。但是，想找到一个适合所有玩家的平衡点，对CAPCOM来说是不可能的任务。因为“生化危机”的玩家群体，对于任何一款游戏来说都过于广大了。

事实上，在被好莱坞拍成电影之前，“生化危机”仅仅以一个丧尸生存的恐怖题材游戏而为人熟知。2002年米拉乔沃维奇把“生化危机”搬上银幕，给游戏制作方带来巨大的潜在玩家群体。但是在这些从看电影开始接触“生化危机”的人印象中，其本来就应该是电影里那种“女超人大战丧尸海”的场面。随着电影一部接一部地拍，影片中的丧尸无双已经疯狂到和游戏完全不在一个世界的程度。虽然CAPCOM不至于先看电影再决定游戏怎么做，但是把电影中对着四面八方涌上来的丧尸狂射子弹的场面搬到游戏里的想法，对制作组来说还是非常诱人的。同时，《丧尸围城》和《求生之路》这些从题材上模仿《生化危机》，却拥有史无前例的丧尸人海的游戏获得成功，也让“生化危机”的新作反过来想要从中吸取一些东西。是保留传统，还是追随潮流？作为一款CAPCOM的旗舰产品，《生化危机6》不能失败，传统和潮流，即使不能融合到一起，至少也要把它们强行捆到一个游戏中。


▲电影党心目中的“生化危机”往往是这样的

又想满足部分玩家丧尸无双的期待，又想迎合老玩家对“生化危机”剧情和求生探索要素的情结。唯一的办法，就只有简单求和：把所有的元素都集合起来放到一起，做成一个规模空前，要什么有什么的“生化危机”。于是6代放出话来“游戏共分为4个剧情，每一个剧情都有5代那么长”。一个这么大规模的游戏，自然可以把玩家想要的一切元素都放进去，而庞大的规模也将能掩盖一切质量的不足——呃，希望如此。

其实总的来说，《生化危机6》是一款游戏性很不错的作品。里昂、克里斯、杰克和艾达的关卡都对应“生化危机”系列某一代的风格，而这些风格的还原都很到位，显示出这支由大量新人组成的制作组其实功力并不差。虽然时不时会出现无脑QTE通关的恼人段落，

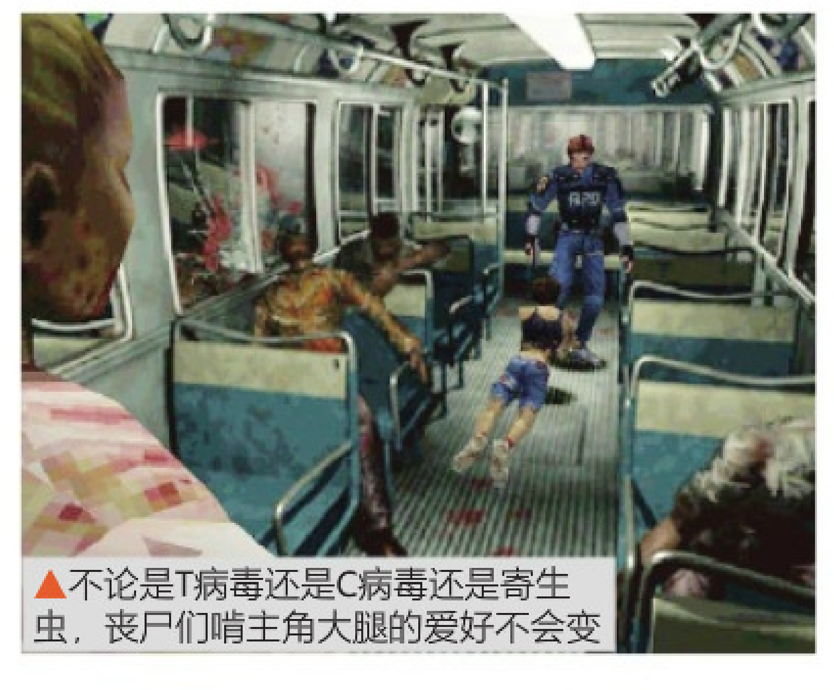
▲4代经典的Boss战在5代、6代变得索然无味，不得不说是一个遗憾

但气氛和技术都考虑周到的好段落也存在。在“射击→生存”的轴线上，《生化危机6》选择的点明显更接近4代而不是5代。子弹比5代更少，玩家需要精打细算，同时为了满足部分玩家“我只是想玩一把敌人走的特别慢的CoD”这样的恶趣味，6代在一开始就允许玩家设置“子弹无限模式”。在里昂关卡中我们见到了久违的谜题，只是很多谜题不是过于简单就是过于难，而且地图的缩水和单线化的流程也让谜题的趣味降低不少。

在体术方面，首先为了满足部分体术控的追求，6代的体术空前的丰富；同时为了防止玩家滥用体术而降低挑战性，游戏加入了体力槽的概念，让玩家不可能光靠拳脚就一枪不发摆平敌人，这些能看出制作者有意识在动作设计和生存探索中寻找平衡点。在5代中首秀的联机游戏到了6代得到发扬光大，就连佣兵模式都有了在线共享成绩的设定。方方面面都表明《生化危机6》依然是一款力求继承前作优秀素质的游戏。玩家在6代中并没有看到创意的火花，硬要说的话技能点数的设置算是一个新东西，但6代的技能设置实在过于坑爹，以至于大多数玩家最不希望从死去的丧尸和打碎的箱子里得到的就是技能点——尤其是子弹奇缺的时候。

做出这样一款“生化危机”的正统续作，小林裕幸可以说是完成了任务。不少玩家固然会在游戏落后的画面和缺乏创新，堆砌流程方面吐槽它，但实际上对于这样一款盛名所累的游戏来说，不论做出什么样的续作，想要不被喷都是不可能的。并非每一个制作人都是天才，也并非每一个游戏都必须要有影响整个业界的创意才能叫好游戏。

从1996年的初代到今天，“生化危机”这个题材经历了太多变革，它自己受到的影响，它对别人的影响，都是难以比拟的。在没有新的创意出来之前，延续4代就确立下来的系统，并进行细节和平衡性上的不断调整，甚至靠简单的大规模捆绑来满足不同玩家的需求，其实都是可行的道路。没有人知道“生化危机”的下一作会发生什么样的变革，而在这个变革来临之前，尤其是CAPCOM如今支离破碎的现状下，我们并没有必要对眼下的作品要求太多。《生化危机6》很大程度上可以看作是对以前的“生化危机”进行的一次总结，如果这次的总结能为以后的全新变革铺平道路，那6代在整个系列的历史上也将是值得铭记的一笔。P


▲不论是T病毒还是C病毒还是寄生虫，丧尸们啃主角大腿的爱好不会变


▲早期“生化危机”系列都采用固定机位镜头

编者按：读者朋友们不要被作者的温情脉脉给骗了。他在交稿的时候告诉编者：“我是打完《古墓丽影9》再玩的《生化危机6》，比较之下顿有‘高下立判’之感。但是对‘生化危机’过往的爱让我选择了不再去苛责它……”

控诉！那款杀掉我所有时间的XCOM

■北京 沉迷XCOM缺觉的Joker

XCOM主要游戏流程是什么？培养自己的突击队员，建设XCOM基地，剿灭频繁侵略的外星人？错了！我告诉你——是存盘、读档，存盘、读档！


▲掩体是这款游戏的重中之重

“哎呀最近好闲，一天下来空闲时间多得都不知道该干啥。”

“哦，那没事儿干你就试试这个游戏吧。”

“唉，好吧，反正没事儿做，玩玩游戏也好。”

一个月后……

“走，一起吃饭啊！”

“没时间……”

“走，一起去唱歌啊！”

“没时间……”

“我X，之前你不是说你很闲么！”

“有个混蛋给我介绍了XCOM……”

以上这则消息属实，并非杜撰，因为那个由天天很闲变得天天很忙的二货，就是笔者本人。对此我只能由衷地奉劝各位：一入XCOM（XCOM：Enemy Unknown）深似海，从此时间是路人啊！

一款游戏想要成功，很多因素都必须考虑，画面、音乐、游戏性等等，但在笔者心中一直有一个简单粗暴的标准：这款游戏能让人屁股粘在椅子上多久。

一款游戏无论被鼓吹为画面多么精美，音乐多么磅礴大气，玩法多么创新多么富有艺术性，如果玩家在它面前5分钟就想喝水，15分钟就打呵欠，那它算是什么商品呢？给老师和家长特供的么？

“游戏好玩”是一个主观评价，不同玩家对好玩的定义也各不相同，但一款能让人一坐一天的游戏，终归不会太差。XCOM就是这样一柄杀时间的利器，笔者每每在放下手柄伸个懒腰决定睡觉时，才发觉东方天空已现鱼肚白……首先，这款策略游戏有着精打细算，步步为营的游戏节奏，然后，作为一个凡人而非“铁人”，必然会频繁S/L——我强烈建议有完美主义倾向的玩家不要跳进这个坑，每一次读档都意味着你之前半个小时、四十分钟都在试错，但这款游戏不可预测因素太多，你很难全试完的！

剧情简单粗暴……而又细思恐极！

作为20年前DOS版XCOM的复刻，这款游戏的剧情乍一看也充斥着上世纪七八十年代科幻电影的简单粗暴——哦，你说什么，《E·T》？《银翼杀手》？不不，大致是一个狗血且台词又


▲你可以自定义你的战队成员的外貌形象



▲在人物培养方面，技能选择的多样性弥补了人物各项指标雷同的弱点

不出彩的B级片水平。你永远不要指望在XCOM里看到“异文明的交流”“极端环境下的人性”之类的探讨，E·T那种良善之辈在这里是绝对不会存在的，把这帮不会说人话的家伙轰杀至渣就对了。

科幻题材的游戏数量繁多，但剧情如此直接，一上来就进入敌我分明、正邪立判的节奏却着实不多，这种“简单粗暴”的设定在整个事件的衔接上确实会出现一些比较勉强的逻辑漏洞，但是——它根本不重要对吗？你会从罗德里格兹的电影里寻找人文关怀吗？你能发掘，算你厉害！

笔者就是这样一个厉害的家伙。XCOM的背景不完全是白开水，而颇有些“细思恐极”的味道。XCOM既是一个计划，也是一个组织的名字，世界各大国家会资助XCOM计划，并给这个组织以金钱、科学家援助，而XCOM基地则会给各国提供“涉外援助”——也就是负责跨国处理“第三类接触”事务，偶尔还会给各国一些科研帮助。在《黑衣人》等电影中，“第三类接触”是由各个国家的特殊安全部门负责处理的，像XCOM这样的跨国界并且有不依赖于任何一个独立国家的精英组织，本就是一个挺有新意的科幻点子。

为什么强大的国家实体自己不出动军队扫平这些不时抵近侦察、捕获人类，或者意外坠落的外星人呢？有两点顾虑：1，大规模军事行动可能引起民众恐慌；2，国家安全部门显然有更重要的事情要忙。

随着外星人活动的日益频繁，XCOM组织也日益壮大，到最后——你如果不小心在游戏安装目录里找到Movie文件夹，会发现某个版本的结局中，一直在大屏幕中发号施令的XCOM幕后大老板，其背后有一个正在对他实施精神控制的外星人！

我的科学家/卫星/坑又不够用了！

阴谋论什么的，还是丢给大老板和政客们操心吧，作为直接负责的指挥官，你面临的挑战已经足够让人抓狂了。

单凭一腔热血想同装备精良的外星侵略者战斗是不现实的。随着战争的深入，敌人逐渐变强，你手中实体子弹型的武器渐渐成为了累赘，此时的你一定对敌人的光线、离子武器垂涎三尺。于是科学顾问会提示你——不到万不得已别把外星人轰成渣，这样除了一些碎片你什么也得不到！想办法缴获他们的武器，最好能抓活的！这样你才有足够多的研究材料。

当你S/L一晚上，终于抓到一个桀骜不驯的小灰人时，你会发现麻烦远远没有结束——游戏中的科研体系是单线性的，研究小队轻武器和护甲，拦截UFO用的飞行器和导弹的研究就要停滞；基地里能让你建造各种设施的“坑”本来就有限，你还不得不将其中一部分用来造电厂以提供电能；当然，最后除非作弊，你的资金也绝对不可能膨胀……在你安排伤痕累累的突击队员回营休息，基地里全功率搞科研，筹划着放卫星覆盖五大洲以抚慰政客和人民时，那帮该死的外星人可是一刻没停止造孽！

你经常会遇到三个UFO同时在三个地区——比如英国、南非、巴西降落捕人，而你只能选一个——比如英国进行处理，其结果就是，英国的恐慌降低两点，而南非、巴西恐慌提高两点；欧洲恐慌程度不变，非洲、南美洲所有国家恐慌全部提高一点！还有比这更坑爹的事情吗？

合理地分配各种资源，选择科研方向的优先级别，计算好时间，是这款策略游戏在基地经营上的重心。如果只是单纯地研究新型的小队用武器，你将会发现初期百战百胜的战机抵挡不了越来越巨大的UFO的火力。你无法击落敌船，就无法获取更多的诸如外星电脑、外星动力源等原材料，无法再进一步研究更新的技术，你的卫星由于你飞行器技术落后而一个个地被击落，各个国家和地区的恐慌加强——这是一个不易逆转的恶性循环，从绿变红不过四五点恐慌值的距离，一个国家维持红色恐慌则很快会退出XCOM计划，停止对你的援助，当所有国家全部退出，你也就Game Over了。

我的时间就是这么死光了的！

作为一个基地指挥官，你已经知道你要操心科研与建设，但是相信我，它们与游戏的重头戏——小队战斗相比，简直不值一提。这款游戏真正的虐心部分，无情杀掉你所有时间的杀手，正要出场。

没错，我要大书特书的正是本作的战斗系统，XCOM的小队战斗系统简直是——太虐，又太让人欲罢不能了！

沙盘战棋类的游戏模式其实往往是很固定的，兵种的培养，场景的利用，对敌人战斗方式的评估和预判等等构建起了一个需要通过精确计算却又略显死板的固定模式，以《英雄无敌》系列为代表的美式战棋讲究的是兵种之间的配合，而《火焰纹章》《三国志英杰传》等系列代表的日式战棋则更偏向于对各类兵种的培养，这些作品的一个弊端在于，无论你多么热衷，战棋类游戏的紧

张感相比其他类型的游戏来说还是略显偏弱。但XCOM一改我们往日对此类游戏的看法，它的战斗过程充满了紧张与刺激。

首先，XCOM有战场迷雾，这种在RTS游戏中常见的设置在战棋类游戏中起到了意想不到的作用。我们知道，在传统的日系战棋游戏中，整个战斗中战场地图是可见的，其中敌人的数量、兵种、距离等等都是提前可见的，这就让你可以在战斗之前就未雨绸缪，提前就规划好你迎敌的阵型，从而做到以小搏大，以众击寡。也就是说，战斗开始之前你就掌握了敌人的所有情报，这种建立在明确数据分析上的优势，使得你总能较之对手早一步做好应对措施。但随着战场迷雾的加入，这些优势瞬间就不存在了，你不知道这场战斗你将面对的敌人是什么，有多少，在哪个地方出现，这种面对未知敌人的紧张感轻易就会让你集中全部注意力。这种设计无疑是很刺激的，让原本能够毫无差池的战斗充满了未知性，一步走错，满盘皆输。

其次，独特的镜头设计让你和你的小队同在。游戏中有一定几率会触发你的小队成员一枪毙命的效果，而此时的镜头会瞬间给这个小队成员一个特写，随着他开枪、命中，到外星人应声倒地，整个画面一气呵成，让你有一种在玩第一人称射击游戏的快感。这种通过游戏镜头转换来增强游戏代入感在是游戏3D化后常见的手法，但是XCOM的巧妙之处在于，它让战棋游戏本身稍慢的战斗过程充满了未知的爆点，这是值得赞赏的一个设定，同时也是在新的虚幻引擎支持下，对10年前DOS版做出的创新。

最后就是结合了地形、科技与兵种特性等因素的总体战斗流程。本作在兵种设定上，比起其他传统战棋类游戏显得颇为寒酸，算来算去，菜鸟新兵之后，你发现也只能衍生出突击、重装、支援和狙击这4个兵种，但是请相信，这仅仅4个兵种的乐趣一点不会比其他多兵种的游戏少的。首先，每个兵种都能够升级，从二等兵一直到上校，每一级都可以从两个技能中选一个来加强你的兵种能力，“移动射击+瘫痪射击”的组合能够让你的狙击手也可以冲在第一线，而“小队视野+高地杀手+二次射击”的狙击手，在找到一个视野开阔的制高点之后，就能瞬间化身“头顶的死神”，杀敌于千里之外。

掩体在这个游戏中成为重中之重，利用好地形是这个游戏的战斗过程中你需要掌握的最基本要素，暴露在敌人炮火之下的队员基本可以宣判他已经死了。在战斗过程中，小队成员一旦重伤或者死亡，就极有可能造成其他成员的恐慌，恐慌情况下，小队成员会尖叫着不分敌我射击，或是干脆跑远了缩起来，这也让你的战斗过程充满了变化——恐慌的士兵，有可能在混乱中额外开一枪将敌人爆头，也有可能随手一枪干掉后方已经重伤的队友！而且你要记住，你的小队成员牺牲后，就真的牺牲了，没有任何方式能够复活，由于你的操作不慎导致了你辛苦培养的一名上校阵亡，那种感觉可真痛心。

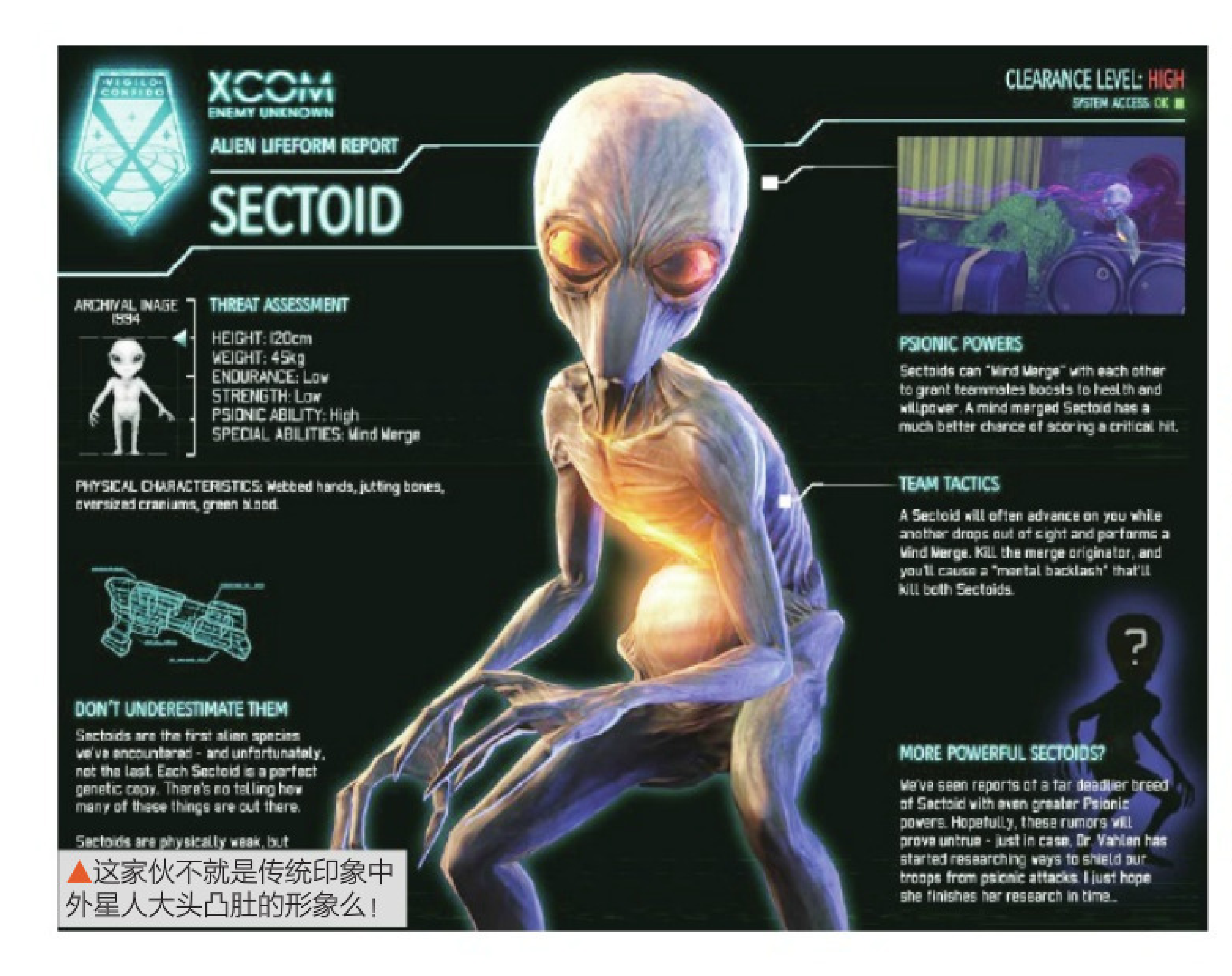
怎么办？读档！一次又一次读档！一场战斗读个三四次太正常了。

我至今不能理解，XCOM的不能读档的“铁人模式”是给哪些人准备的，那些自虐狂在看到“光荣档案室”里跟纳税清单一样长的名单时，是一种什么心态？

结语

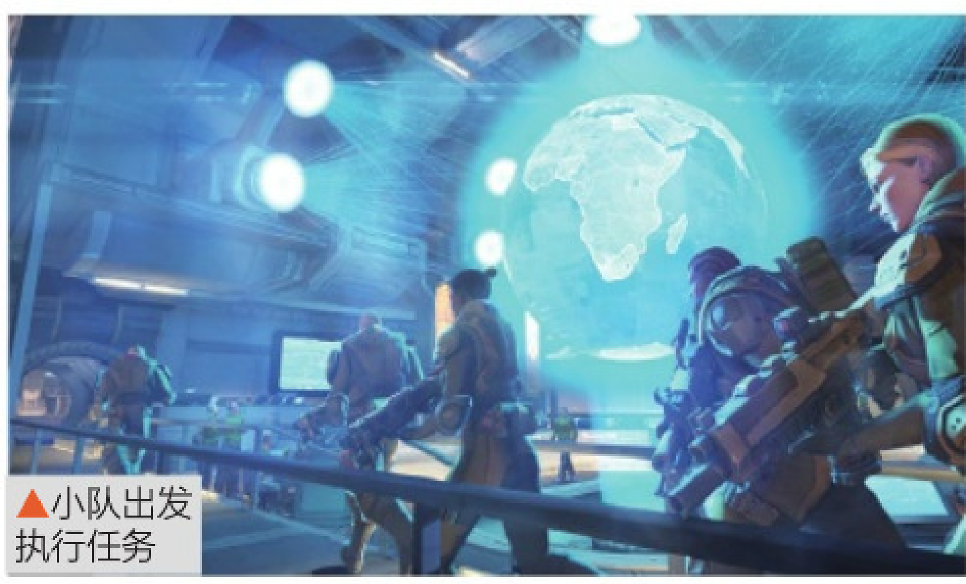
其实XCOM在系统上还是有很多不足的，例如士兵虽然能够自定义外貌，但同一兵种在属性上几乎没区别，只有技能的选择才能作为个体区分；战斗过程中的物品使用过于死板，甚至不如早些年UFO：Afterlight（《幽浮——余晖》）的背包系统有趣；占了8个G的游戏动画显得单调鸡肋……然而，瑕不掩瑜，游戏本身的高素质还是非常值得SLG爱好者一试的。

而最后不得不说的是，XCOM作为2K Games在2012年末力推的作品，却又一次陷入了此类游戏叫好不叫座的藩篱，尽管好评一片，但是并未体现在它的销量上，不得不说，这事儿挺悲哀的。虽然我必须要控诉它杀了我无数时间，但打心底里我是挺期待它能出续作的……



▲这家伙不就是传统印象中外星人大头凸肚的形象么！


▲后期的外星敌人轰天战甲成为了非常可怕的小队杀手


▲小队出发执行任务

漠上空城
有关“网游怀旧”的一点对话



■北京 表里如一尼克松

回顾往日单机游戏总能让玩家感时伤怀，那么对于网络游戏的怀旧是否具有类似的效果呢？也许各人答案都不同，今天且听一家之言。



▲《决战》的开发商韩国Mgame

“啊，当年那是多么美好的黄金时代！”

在如今的互联网上，这种“感悟那逝去的单机游戏岁月”的主题可谓屡见不鲜。但是，留意一下其中的时间跨度，再看看那已经持续了十余年的国内网游浪潮，我们不禁会产生疑问：“单机怀旧”可以让人看到产业的变迁，“网游怀旧”又会告诉我们什么答案呢？

在国内，网游最早出现于20世纪90年代，经过《网络创世纪》《黑暗之光》以及《万王之王》等早期作品的铺垫，并由《石器时代》带动第一波高潮之后，一部对中国网游发展举足轻重的作品正式登场，彻底改变了整个产业的面貌——它就是《传奇》。这部作品到底有多成功想必无须赘述，“至今依然运营”已足以说明一切。根据最基本的商业定律，任何行业一旦出现了爆发式盈利增长的例子，立刻就会有无数跟风者尝试模仿复制——或者至少借助风潮分一杯羹。

早在10年前，《大众软件》就介绍过许多诸如此类的投机之作，其中有极少数的作品存活至今，给了我们“怀旧”的机会，今天要介绍的就是幸存者的其中之一。当年的《大众游戏》在这款游戏正式上线之前选择的译名是《逐日》，在游戏正式运营并经过第一次大规模版本升级之后，一个喧宾夺主的副标题《冰风传奇》赫然出现在游戏官网的主页上。当然，考虑到大多数玩家的感情和习惯，我们还是用最早的正式译名来称呼它比较合适——《决战》（Droiyan Online）。

不久前，一位擅长单机游戏题材的作者造访了编辑部。言谈之间，我们意外地发现，尽管他的网游经验着实不算丰富，但作为一名“游龄”差不多有17年的玩家，这位作者在10年前也曾经把不少精力投入到了《决战》这部充满时代色彩的作品之中。更让人意想不到的是，时隔10年之后的如今，这位作者居然重拾这部几乎被时代彻底遗忘的网游——那些原本应该尘封在记忆深处的作品究竟拥有何种魅力？又是什么理由让这位作者选择“重温旧梦”？下面，就让我们来鉴证一下这段来自玩家的回答吧。

上篇：昨日印象今日谈

大众软件（以下简称“众”）：



▲《传奇》确实代表了一个世代的国内网游业界，跟风模仿多如牛毛不足为怪


▲尽管《决战》的背景设定颇具废土风格，但从当年的实际游戏体验来看，“荒芜”基本无从谈起——看看这些接踵摩肩的玩家吧


▲以如今的眼光来看《决战》的画面甚至比部分页游都逊色，人物属性与任务系统设计更是乏善可陈，但对于当年的玩家来说，这些统统不是问题，“能欢快地PK”足矣

从玩家的角度来看，《决战》与当时市面上泛滥的《传奇》模仿者有什么区别呢？

列丁（以下简称“列”）：最明显的区别或者说卖点，应该就是游戏的背景。《传奇》本身的背景无疑是冷兵器与法术横行的类奇幻世界观，众多跟风上线的山寨货自然也照搬了这种设定，一时间满大街都是战士、法师与远程职业，铁三角奇幻职业设定。相比之下，《决战》的背景设定明显要取巧得多——能量枪械淘汰了长弓短弩，斩铁重剑让位于“星战”风格的光束剑，粗糙厚重的全身铠更是被造型简洁的防护服取而代之。在当时市面上泛滥成灾的奇幻风格网游当中，这种偏向科幻的世界观对玩家来说还是颇具吸引力的。

众：*背景固然重要，但玩家更重视的往往还是游戏本身——简单来说就是游戏性。在这方面，《决战》的表现又如何呢？*

列：很遗憾，即便以产业发展初期的水准来看，《决战》也很难算得上是合格的作品。你能想象一部几乎没有任何任务系统、普通玩家体验内容几乎完全依靠砍怪和MF来支撑的网游吗？也许这些描述会让不少不明真相的朋友联想到《暗黑破坏神2》，但我必须强调一点——倘若《决战》的技能、属性以及装备系统能有那部经典之作10%的设计功力，那么如今可以与《传奇》分庭抗礼的长寿网游列表中一定少不了它的名字。事实上，从玩家的视角来看，《决战》的游戏系统设计简直就是灾难：单调乏味的角色属性、毫无亮点的人物技能、聊胜于无的打击手感、掉落概率低到让人发指的MF设计以及起手无悔的物品强化系统——以上列举远远不是全部，但仅凭这些令人望而生畏的缺陷，应该也不难想象《决战》的游戏体验到底有多无趣。

众：*如此说来，《决战》的游戏性似乎并不突出。那为什么还会有那么多玩家坚持投入呢？他们的乐趣究竟从何而来呢？*

列：和那个时代流行的大部分二三流网游一样，《决战》充斥着短板与软肋的系统让它看起来就像是毫无诚意的投机半成品。《决战》的升级过程可谓枯燥无味——与角色死亡掉落道具损失经验等级的代价相比，经验值的获取难度简直高不可攀。同时，不同职业的平衡性也是一塌糊涂。肉搏职业在基本性能方面占据着明显的上风，法术类职业（虽然《决战》的背景偏向科幻，但不妨碍“异能者”这种施法类职业存在）虽然防御力与HP低下，但来去无踪的瞬移与威力强大的魔法足以让他们与近战职业分庭抗礼。相比之下，使用枪械的远程职业除了略微出彩的回避与命中率外加无足轻重的攻击距离优势之外，几乎找不到任何值得一提的强势之处。在当时的PK战场中，大出风头的几乎永远是肉搏与施法类角色，枪械师出头的场面可谓凤毛麟角。

不过，和单机游戏相比，网游最大的特点就是“有人的地方就有江湖”——厌倦了千篇一律的升级打怪和看不到曙光的MF？那就来PK吧。《决战》真正称得上“有趣”的差不多也只有PK而已，从城镇内竞技场的切磋到荒郊野外的决斗再到上百人互相厮杀的攻城战，在很长一段时间内，PK俨然成为了这部网游唯一的卖点。平心而论，尽管《决战》的游戏系统并不完善，但在某种程度上依然可以看出策划方针对“多种职业配合进行团队PK”主题投入的心血。例如枪械师本身并无远距离攻击类法术，但这项职业却拥有“提升命中/回避几率”以及“提升生命值”两种相当不错的辅助法术，与肉搏类职业配合通常都会获得出色的效果。在有限的领域内发掘出超乎预期的实力，在交流合作的过程中互相结识并成为患难与共的朋友，这，大概才是《决战》能够在那个年代的玩家心目中留下地位的真正原因吧。

众：*无论游戏设计如何进步发展，决定网游生命周期的永远是玩家的投入。既然可以在游戏中获得乐趣，又是*

什么原因让你决定离开《决战》的呢？

列： 很简单，随着时间的推移，《决战》的服务器稳定性日趋下降，代理商糟糕的运营状况也让不少玩家看到了这款二流网游后继乏力的事实。另一方面，此时我正好处于角色等级提升的瓶颈期，高不成低不就的人物状态让我无法成为PK混战的主力，在那段时间里，我在游戏中最大的乐趣就是与同样处于游戏中的旧友谈天说地。最终，这种“进入游戏只为聊天”的心态量变引发质变：当每况愈下的游戏服务器再次把我驱赶到合作网站的留言板上时，面对满屏幕的聊天主题，我突然意识到这个事实：如果单凭闲聊就可以获得等同打怪MF的乐趣，每月支付不菲的费用固守并非专为聊天而设计的游戏服务器又有什么意义？免费的解决方案岂不是近在眼前？


▲对于如今的新《决战》来说，收费道具已经成为了厂商重视的全新盈利途径

意识到这个事实之后，我毫无留恋地退出了《决战》。

下篇：昔日《决战》今不再

众： 当一部网游本身的设计无法带给玩家乐趣，人气流失是必然的结局。那么，是什么原因驱使你在今天重拾阔别已久的《决战》呢？

列： 尽管作为网游的《决战》确实缺乏持续吸引玩家的素质，但作为一部曾经让许多玩家投入精力与资金奋斗拼搏的作品，它在某种程度上依然会在玩家的脑海深处留下一点不会轻易遗忘的痕迹，就是这些残留在心底的记忆，推动玩家去寻找“重温旧梦”的机会。之所以我会在今天重开《决战》，这就是唯一的理由。

众： 对于这种年代久远水准平平的网游来说，“怀旧”是吸引昔日玩家重操旧业的最直接理由。从如今的眼光来看，这次回顾体验的感想如何？

列： 一言难尽。对于游戏业这个技术理念日新月异的行业来说，10年的时间足以让整个业界经历不止一次的颠覆，单机游戏如此，网络游戏也不例外。还是以个人的实际体验为例。10年前的《决战》标志印象之一便是“漫无止境的练级之路”，对于只能利用课余碎片时间上线的学生玩家来说，耗费整整一个学期的空闲时光把人物等级冲上80级都是普遍现象。但对于今天的《决战》来说，练级难的情况完全改变了。目前，我为了重新体验而注册的游戏账号上已经有了两个等级在90级以上的角色。猜猜看，这次花费的时间是多久？仅仅4天而已，完整的游戏时间不超过40小时。“一步登天”的冲级体验，这就是我重温新《决战》最早产生的印象。

众： 看起来不错。毕竟现在的生活节奏这么快，10年前那种按部就班的练级设计确实已经跟不上潮流了。那么，你对这次重温体验的感觉满意吗？

列： 更轻松的等级提升确实很容易让玩家获得成就感，但运营方对这种系统机制的修改醉翁之意不在酒。造福玩家？想也别想。之所以10年前的《决战》会刻意提高玩家的经验值获取难度，根本目的就在于最大程度延长玩家的游戏时间。那个时候“付费游戏”依然是国内网游业界的主流盈利手段，玩家在游戏中消耗每一秒钟都要支付相应的点卡或包月卡费用。等级越高的玩家投入的资本也就越多，继续升级的难度也随之提高，老玩家只能继续消费更多的金钱为更低的经验获取效率买账——不要质疑这种根本不能自圆其说的逻辑有多少合理性，至少10年前的网游运营商相信的都是这一套。毕竟在那个卖方市场占上风的时代，遵守行业规则的普通玩家根本没有多少选择的余地。

但是对于今天这个“网游免费”理念早已成为主流的时代，10年前的那种收费规则肯定是行不通的。既然如今玩家练级耗费的时间已经无法给代理商带来直接利润，既然现在的玩家早已没有那个耐性去通过蹩脚的设计聚沙成塔地提升人物的等级，那么索性提高经验值的获取效率并且适当完善一下系统，让



▲“一分钱一分钟”——当年国内网游规则就这么简单，点卡是那时候绝大多数厂商最重要的盈利途径


▲尽管枪械师这个职业看起来拉风，但在当年的PK切磋中他们一般不会有什么出彩表现


▲除了收费道具之外，某些服务同样离不开现金支付——以新《决战》的生态环境来看，倘若不是借助收费服务的手段，这些强化装备是完全不可能出现的

新老玩家都能体验到更直接的乐趣，从而对这部新瓶装旧酒的网游产生兴趣，这也不失为一条好计。于是，今天的新《决战》才会出现“80级以下人物练级效率提升2倍”甚至“游戏自带挂机系统”的设定。至于盈利自然是交给内购系统解决。

众： 看来“免费游戏”的套路终于还是在这部老游戏上开花结果了。难道说新《决战》名义上的“进化”完全是为后期的收费道具服务做铺垫吗？

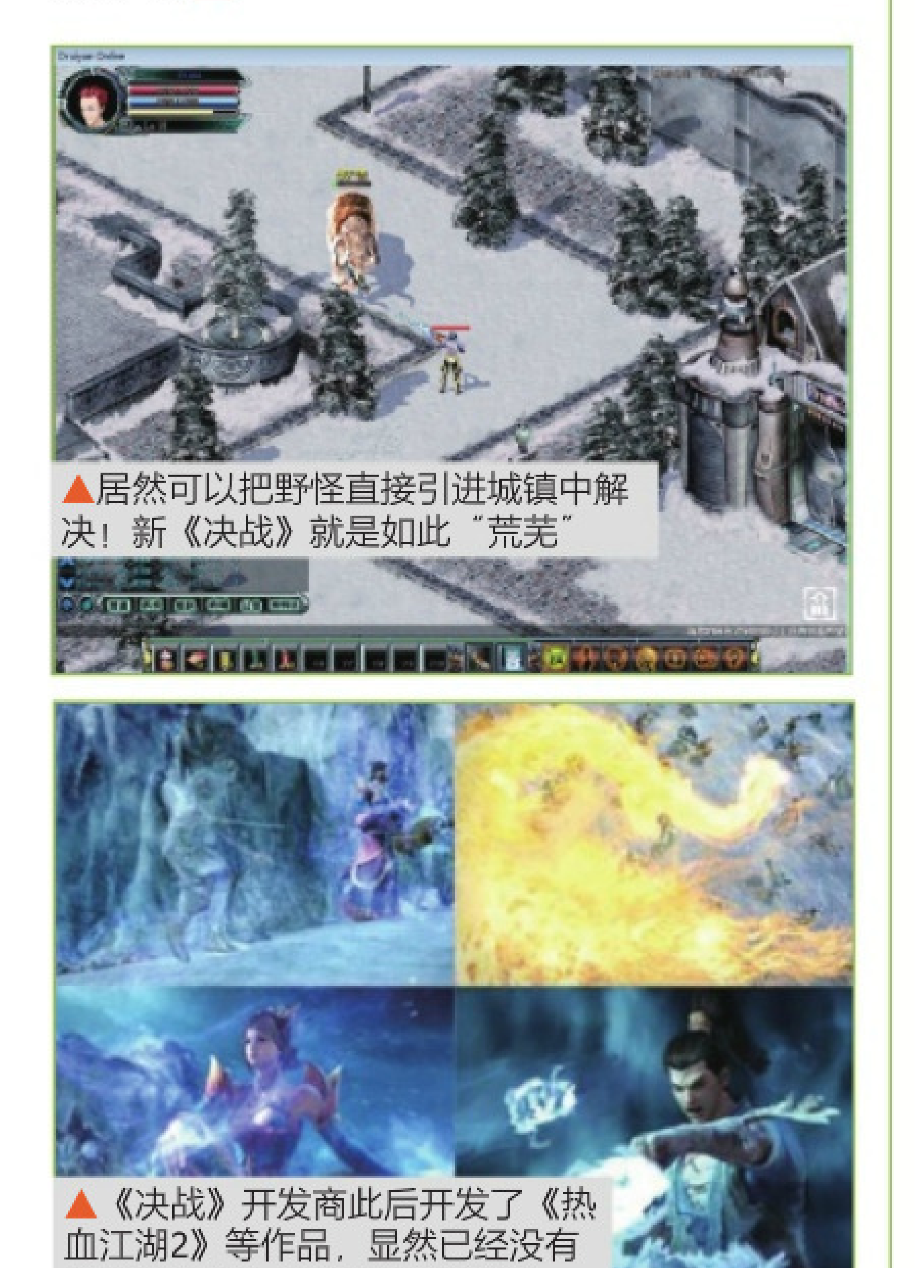
列： 以我个人的体验来看确实如此。虽然练级的速度有了明显提高，但角色的实力提升难度曲线并未产生实质变化。最主要的原因在于，道具掉落的几率并没有像经验值的获取效率一样得到提升，80级以上的人物在练级时感觉尤为明显。对于10年前那种集腋成裘的游戏体验来说，即便升级的效率再低，至少到达相应的等级之后，玩家总会积累足够的财富来换取符合角色实力的装备。但对于如今的新《决战》来说，玩家不仅面临着高等级人物找不到合适装备的窘境，甚至连“强化现有装备应对练级需求”所需的虚拟货币都无力支付！回归《决战》的老玩家面对的现实最终变成这样：目前能撼动的怪物已经全然无法满足有效率的练级需求，想要提升实力去高级区域刷怪，唯一的合理方式只有更新装备——然而依靠自己MF获取的虚拟货币和道具远远不够。到底该怎么办？答案只有一个：付费商店。

众： 最终，引君入彀的玩家想要脱离瓶颈期继续游戏，除了乖乖掏钱外别无他想，这就是结论吗？说到这里，还有另一个问题：倘若单枪匹马无法与这种系统抗衡的话，玩家间互助合作会不会好一些？

列： 这个问题的关键是到底还有多少人在玩新《决战》？到底有多少玩家还能接受这部10年前的老网游？答案丝毫不乐观。我清楚地记得，在10年前的《决战》当中，历经坎坷终于爬上80级的我在多次升级装备失败之后，最终走投无路向线上的好友求援。尽管那时我相识的所有朋友都不算富甲一方的豪强，但在众人齐心协力的资助之下，已经一穷二白的我终于拥有了一套属于自己的靠谱装备——毫不夸张地说，这份真挚而朴实的友谊是我在10年前的网游生涯中最宝贵的收获。然而，在10年之后的今天，在更换了多次代理商的新《决战》中又能收获什么呢？答案是空空如也的服务器，是寥寥无几装备着各种收费道具但一言不发的匆匆过客，是一趟犹如《我是传奇》般孑然一身的冒险之旅。在接近40个小时的体验中，游戏的聊天窗口除了贩卖收费道具的广告之外，我没有看到任何玩家的发言，这就是我在新《决战》中品味到的游戏内容。

众： 最终，一切归于空寂——真是让人心酸的感言。好吧，最后一个问题：以你个人的观点来看，“网游怀旧”有意义吗？

列： 很遗憾，我的答案是“毫无意义”。对于单机游戏来说，当我们启动游戏读取那尘封已久的存档时，过去发生的一切依然像幻灯片一样历历在目；无论等待多久，蛰伏在硬盘角落的单机游戏依然会像老朋友一样欢迎玩家。然而网游则不一样，玩家的存档很可能会随着代理商的更迭而遗失，即便心血来潮回到那熟悉的游戏场景中，昔日的伴友多数也已经变成过眼云烟，留给玩家的仅仅是一页早已风化腐蚀的空白记忆。最终，玩家选择面对的，只不过是一座建立在荒漠之上、空空如也的废城罢了。P


▲居然可以把野怪直接引进城镇中解决！新《决战》就是如此“荒芜”

▲《决战》开发商此后开发了《热血江湖2》等作品，显然已经没有了对《决战》的持续开发热情



2013年3月网游测试表

名称	状态	开发	运营	测试时间
颓废之心	国服首测	Stairway Games	迅雷	2013年3月6日
时空裂痕	公测	TrionWorld	盛大游戏	2013年3月6日
大决战	首次封测	涂鸦软件	空中网	2013年3月7日
龙之幻想	宠爱封测	深圳盛游	珠海成长	2013年3月8日
画皮世界	开放内测	麒麟游戏	麒麟游戏	2013年3月8日
猎魂	首次封测	冰峰科技	冰峰科技	2013年3月10日
无尽英雄	二次封测	狸猫网络	狸猫网络	2013年3月15日
烈焰行动	复仇内测	网禅	腾讯	2013年3月15日
X幻想	公测	汉森信息	游戏蜗牛	2013年3月15日
笑傲江湖	封测	完美世界	完美世界	2013年3月20日
斗破苍穹OL	不删档内测	搜狐畅游	搜狐畅游	2013年3月21日
疾风之刃	核心首测	Allm	腾讯	2013年3月21日
兵王	逆袭内测	巨人网络	中青宝	2013年3月22日
泰坦时代	不删档封测	盛世互动	联众	2013年3月22日
火凤燎原OL	封测	智傲互动	智傲互动	2013年3月22日
Touch	封测	完美世界	完美世界	2013年3月25日
武魂	公测	网易	网易	2013年3月28日
寻龙	限量不删档	臻游网络	臻游网络	2013年3月28日
龙帝争霸	首次封测	中青宝	中青宝	2013年3月29日
疯狂勇士	技术封测	趣游	趣游	2013年3月29日



月评

在经历2月的短暂沉寂之后，国内网游市场在3月份迎来了春季的一轮爆发。据统计3月共有61款网络游戏进行了不同形式的测试（在2月份这一数字只有13款）。与网页游戏多集中于3月前半段配合学校新学期开学的情况不同，3月的客户端游戏比较集中于月度中后期。3月网游的另外一个特点是虽然开测游戏很多，但全新亮相首次测试的游戏并不多（进行删档测试的游戏不足5款），大部分游戏都已经历多轮测试，已经处于比较成熟的阶段。据统计数据显示，在3月迎来公测的游戏多达19款，其中有相当一部分为国内知名厂商代理或原创的作品，称今年3月为“公测月”并不为过。

腾讯在去年底配合TGC对旗下游戏进行一轮密集测试之后，在3月份偃旗息鼓，没有太多表现。盛大全力运营《时空裂痕》，业界密切关注在如今的中国市场依然采用时间收费的《时空裂痕》将走向何方。网易方面，《星际争霸2》资料片“虫族之心”与世界同步上市的希望已然破灭，3月它拿出了《武魂》与《英雄三国》等游戏开始新一年的征程，主打国产原创民族牌。3月份最为显眼的当属完美世界，不仅新作《圣斗士星矢OL》开启了内测，还有多达4款游戏开始新一轮的公测（部分为资料片公测）。除此之外，它的跨平台概念新作Touch也于3月底正式亮相。值得注意的是，在完美世界公开Touch之前，腾讯已抢先开启了使用同一引擎（Unity3D）制作的同类型游戏《QQ乐团》，虽然腾讯将自家游戏标注为“网页游戏”以示区别，但双方在暗中较劲的火药味依然十分浓烈。





▲Touch与《QQ乐团》均为Unity3D引擎制作，联系3月底索尼与Unity达成战略合作的新闻便不难理解完美世界“跨平台”作品的底气由来

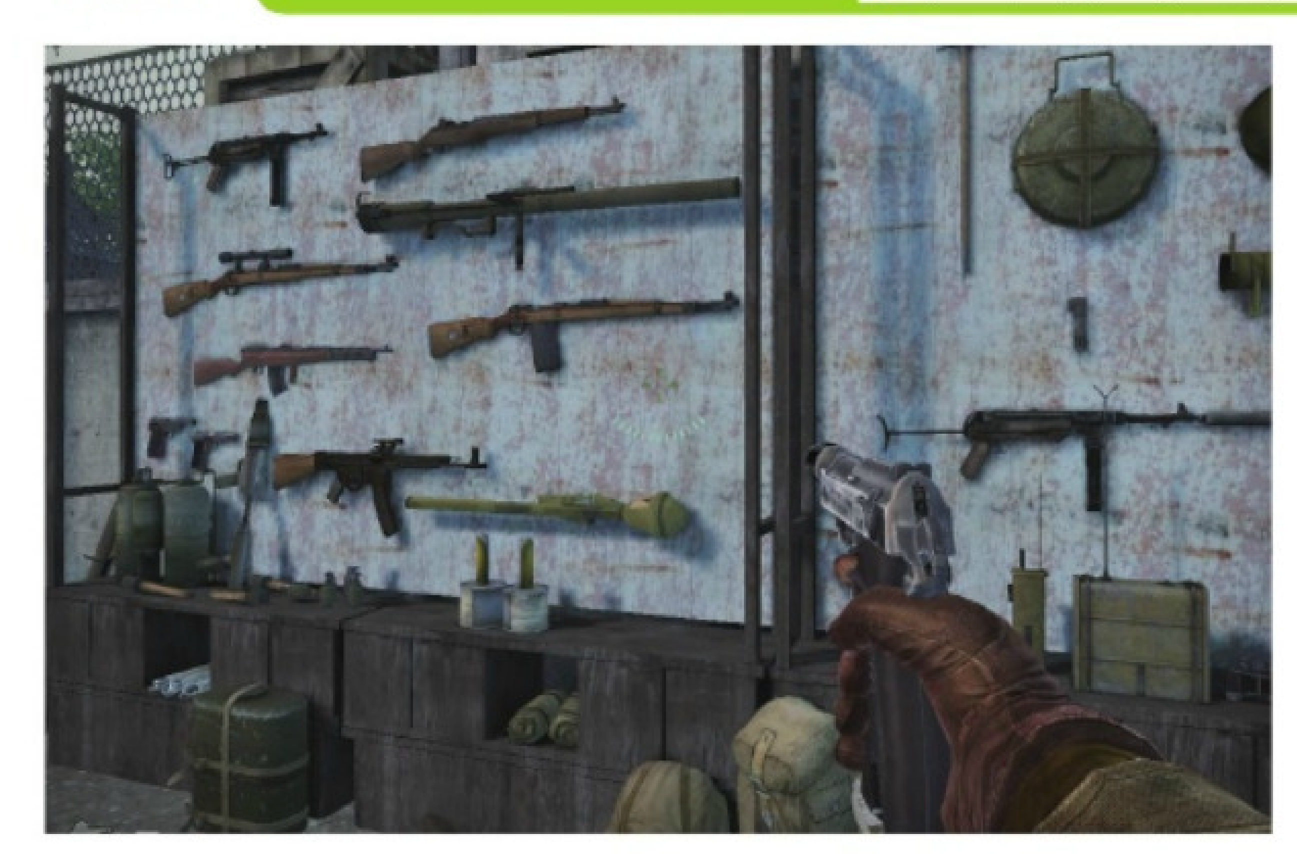


开发 涂鸦软件 **运营** 空中网 **状态** 封测



大决战

作为首次封测的作品，游戏完成度还比较低，也没让人看到什么新意和亮点。



这是一款以二战为背景设定的第一人称射击网游，由国内原创开发，引擎也系国产。游戏在3月初首次封测，现阶段各类Bug还比较多，比如客户端无故死机、跳出等问题频繁。游戏的实际完成度还比较低，现阶段只有最普通的对战模式。游戏还在封测，我们可以容忍Bug的存在，但本作游戏从整体架构上就没让人看到什么新鲜内容，更像是一款将武器装备替换成二战背景的CF资料片，从画面到玩法都没有特别的优势，与市面上主流FPS网游相比显得没什么竞争力。



开发 网易 **运营** 网易 **状态** 公测

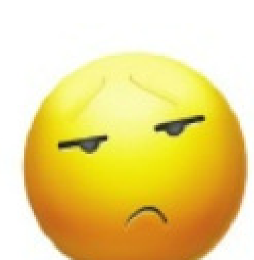


武魂

本作公测阶段游戏系统已较成熟。最大的遗憾是网络环境下打击手感差的问题没有妥善解决。



作为网易原创打造历时多年才迎来公测的一款游戏，本作现阶段内容和系统都已比较完善。游戏画面在2.5D类网游中可算比较精致，音乐方面更是网易的长处，BGM不逊色于国产单机武侠游戏。不过在游戏背景设定方面网易略有炒冷饭之嫌，本作也成为网易“唐朝游戏大家庭”中的一员。游戏中以主线剧情、副本和阵营构成的任务系统可以让新人玩家很快升级，但剧情本身并没有太多吸引力。所谓“阵营”依然只是给PK找一个聊胜于无的理由，从任务中基本体验不到门派阵营的特色。



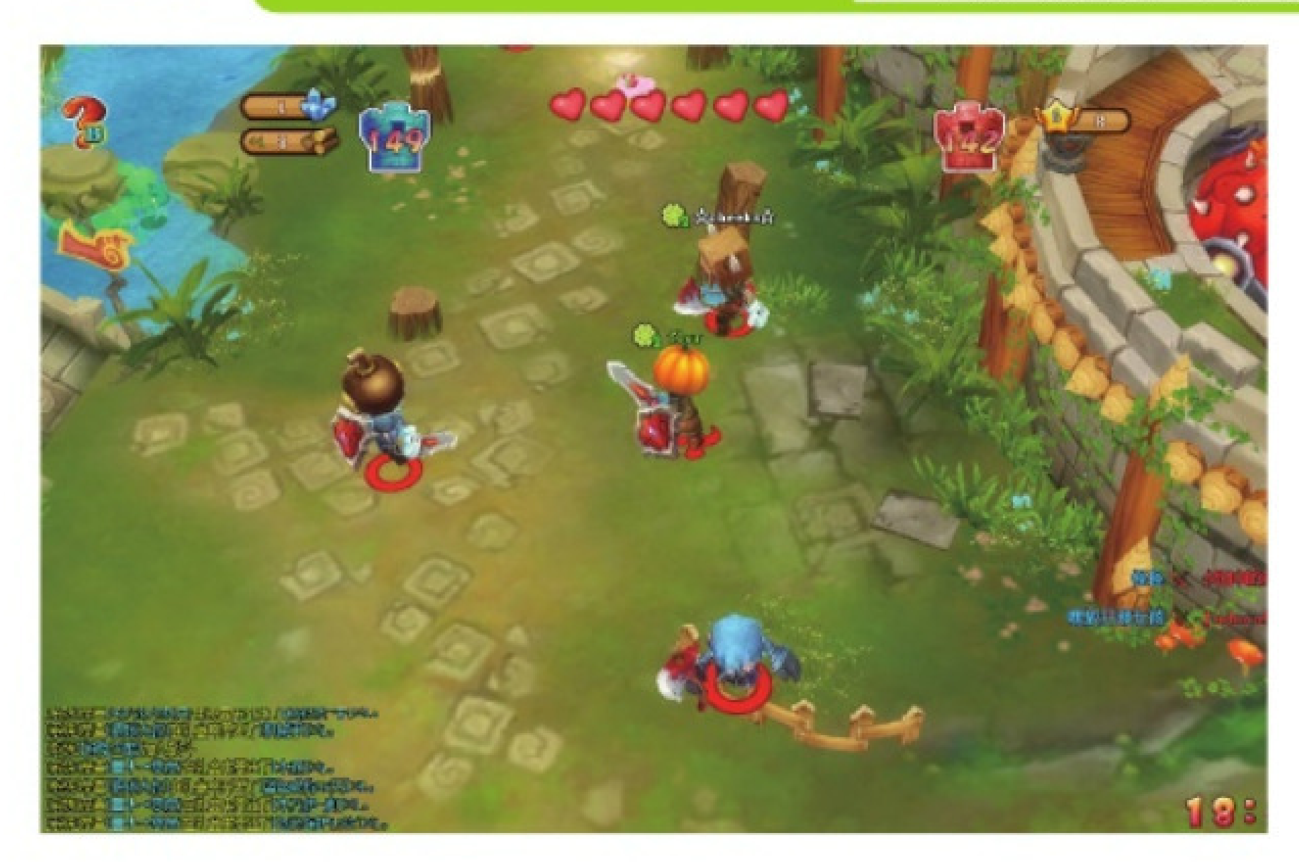
开发 （北京）趣游 **运营** （北京）趣游 **状态** 封测



诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面

疯狂勇士

游戏本身还是有创意的，但太过“页游向”的简单休闲系统让本作玩法过于单调无趣。



本作是一款结合了即时战略元素的MOBA游戏。游戏风格以明快的卡通风格为基调，采用开房间对战模式。对战方式结合了采集与战斗两种要素。可以在战场上修筑和升级工事进行对战的确比较有趣，算是将一些RTS游戏的元素结合了进来，但由于地图太小并且没有AI控制的小兵，导致玩家之间往往陷入混战，所谓“策略”基本不存在，这就导致游戏的趣味性大打折扣，最终玩家间的胜负往往只看个人装备的强弱。可以说本作游戏虽然有创意，但实际表现却并不理想，更像是一款手机游戏。



观点

从收购Epic看腾讯资本运作的逻辑

■北京 一丝blue

3月下旬，腾讯如期公布了其2012年全年的财务报表，净利润123亿元人民币的数字将同行业竞争者远远抛在了后面。除了耀眼的营收业绩之外，在这份财报中还能看到腾讯于去年进行的一次资本运作。腾讯在2012年7月以3.3亿美元收购Epic Games已发行股本48.4%的股份，现在Epic Games已属腾讯集团的联营公司，腾讯有权在Epic Games董事会提名董事。3.3亿美元体现了引擎大厂Epic的价值，对腾讯也不是一个小数目，若按当期汇率折算，等于是腾讯拿出了2012年全年净利润的六分之一。

仔细琢磨起来，Epic并没有特别热门的游戏可供腾讯代理，其新一代“虚幻4”游戏引擎也面临巨大的市场竞争。腾讯上一笔过亿美元的收购发生在收购Roit Games的时候，后者的《英雄联盟》很好地填补了腾讯游戏在电子竞技产品链上的空白，为其带来了持续的人气与收益。可以说腾讯收购Roit Games是看中了它手中的产品，那么它收购Epic的逻辑与动机到底何在？

仔细观察腾讯的游戏产品线不难发现它对收购等资本运作向来比较谨慎。比如让腾讯游戏成功跻身一线游戏大厂的两大功臣《穿越火线》（CF）与《地下城与勇士》（DNF）全都由韩国方面的工作室负责研发，腾讯自始至终没有对研发商进行任何收购，以至于CF与NDF的研发商开发出新的网游产品之后只能寻找其他代理商洽谈代理事宜。这是腾讯与盛大等老一辈网游运营商很不相同的地方。在经历了当年《传奇》的司法纠纷之后，盛大一直都很重视对游戏知识产权的“买断”，后来还成立专门的游戏投资事业部负责对新兴游戏工作室的投资收购等活动，诸如对《龙之谷》开发商Eyedentity Games的全资收购等。盛大早前收购的韩国公司Actoz曾一度被媒体讽刺为“竹篮打水”，但自去年以来这家全资子公司已成为盛大在韩国开拓手机游戏业务的排头兵，为母公司带回了不菲的收益。

情况相似的还有完美世界，依靠收购开拓海外市场一直都是完美世界的经营策略，并且也取得了很好的效果。在完美世界2012年的财报上我们看到非常有趣的一段叙述。财报称单机游戏《火炬之光2》在全球热卖为其带来了不小的收益，这都有赖于它在2010年收购了游戏开发商Runic Games。虽然《火炬之光OL》至今依然遥遥无期，但这并不影响完美世界从收购活动中获取收益。

相比同行，腾讯的做法则有些不同，腾讯代理游戏无数，却似乎对收购工作室没什么兴趣。在收购《英雄联盟》的开发商Riot之前，很少看到有关腾讯的大手笔收购新闻。其中的原因并不难理解，那就是腾讯代理的游戏多为休闲竞技类型，游戏的开发成本普遍不高，换句话说就是模仿山寨的成本很低。腾讯旗下有无数以“QQ”字母打头的游戏如《QQ飞车》《QQ幻想》等，仔细对比就会发现这些作品全都有原型游戏可找，都是经过腾讯旗下各工作室“深度定制”，“本地化”之后的产物。当然需要说明的是某些“QQ”打头的游戏并非腾讯自家工作室原创，而这些非嫡系作品一旦被腾讯找到替代品往往难逃“停运”的命运，比如于今年3月宣布停远的《QQ仙境》便是一例，这款游戏由韩国NextPlay开发，并非腾讯自家作品。

既然游戏可以以更低的成本被本土化，自然不需要花冤枉钱去收购国外的工作室。这便是腾讯的收购逻辑。估计腾讯当年在代理CF与DNF这两款游戏时也没有料到它们的人气可以积累到如今这般“无可替代”。DNF在2008年代理进入中国时甚至一度传言要被冠名为“QQ勇士”，由此也可以看出当时腾讯对这款游戏的定位。

但随着腾讯坐上国内游戏厂商的头把交椅，没有自研一线大作的弊端已经日益显现。国内无论是网易、搜狐畅游还是完美世界、巨人网络，甚至金山都已拥有一套成熟的自研网游体系，几家公司的支柱产品——从引擎到内容——都是自主原创，可以说基本摆脱了对国外产品的依赖，腾讯虽然在营收利润上将这些厂商抛在了身后，但其游戏产品线依然过度依赖国外。看看腾讯近期的大作，除《斗战神》之外，《剑灵》《上古世纪》《怪物猎人OL》等一系列游戏皆为国外产品。所以对于后来居上的腾讯来说，补上世界级工作室这一环是迟早要做的事。腾讯选择Epic显然是希望从引擎开始一步到位。腾讯相信它比任何国外厂商都更为了解中国市场，所以它没必要为游戏产品而收购工作室，只需要一个强力的技术支持即可。P



▲Epic的“虚幻4”引擎被下一代游戏主机寄予厚望，也将成为腾讯次世代网游的重要技术支持

电子竞技在路上
——ECL冠军联赛的这些年

■北京 Arsenal

中国电竞中心比赛场馆，中国唯一的电竞专业比赛场馆

2013年伊始，各类关于电子竞技的话题突然变得火热起来。先有国家体育总局高调宣布组织电子竞技国家队参加第四届亚洲室内和武道运动会，因此引发了国家跳水队队员就电子竞技与体育运动关系的网络论战；后有反网瘾专家陶宏开就电子竞技开炮，引来无数网友反驳。一时间纷纷扰扰，众说纷纭。尽管电子竞技突然处在了话题的风尖浪口上，但是诸多电子竞技的从业者却意外地没有参与进去，而是在默默的做着自己的工作。毕竟，电子竞技行业虽然处在一个快速发展和变革的时期，但是却始终没有得到社会与媒体相应的重视，在这样一个时期，做好自己的本职工作，远远要比参与口水论战要重要得多。



走入校园，2011年6月中国电竞中心在北京理工大学活动现场

在最近的两三个月里，已经有一些知名电子竞技赛事开始了今年的赛程，由中国电子竞技发展中心主办的“竞游ECL电子竞技冠军联赛”也正在紧锣密鼓的筹备中，2013第一季的比赛，即将拉开帷幕。说起中国电子竞技发展中心，它对于中国电竞有着极其特殊的意义，因为它正是电子竞技在中国的“官方机构”。中国电竞中心是国家体育总局授权成立的全国唯一一个国家级电子竞技运动基地，于2004年12月正式落户北京石景山区，集产业研究、产品策划、赛事运营、信息管理、职业运动员和裁判员培养认证等职能于一体。自2004年以来，先后成功举办了40多项国内外大型电子竞技赛事，如WEG2005世界总决赛、ESWC2005中国区总决赛和CEG2008全国电子竞技运动会等。而中心目前的拳头比赛项目，正是横跨全年的ECL电子竞技冠军联赛。

在电子竞技发展的这几年里，中国电竞中心认识到这样一个不可忽视的现象：当前大学生对电竞的热爱，甚至超过了其他体育项目，他们不仅热爱电竞明星，也踊跃的参与到这项运动中来。从参与积极性这一点来看，电竞运动在中国是别的运动项目几乎无法相比的。而作为电子竞技项目的热门游戏，基本都掌控在各大游戏公司手里。如何正确地引导年轻人从事电子竞技，营造良好的游戏环境，让年轻人在学习与休闲之间找到平衡点，是非常重要的。可以说，中国电竞中心正是因此而生。

电子竞技的发展与争议

掐指算来，自2003年国家体育总局宣布电子竞技在我国属于正式体育项目，刚好过去了整整十年（2003年11月成为国家体育总局批复的第99个运动项目，后调整为第78项体育运动）。但是直到今天，关于电子竞技的社会定位依



中国电竞中心参加京交会，让电子竞技走向社会更深更广的层面


第12届世界漫画大会世界电子竞技精英赛冠军选手在中国电竞馆合影留念


《剑侠情缘2》金山中越对抗赛在中国电竞馆举行

旧存在不少争议。其实，任何一项体育运动在产生的初期都没有带着“奥运项目”“非奥项目”“传统项目”“社体项目”等等这些“标签”，反而都是由社会人群创造的不同的游戏形式。电子竞技也一样，只不过是信息时代通过高科技手段创造出游戏项目罢了。中国电竞中心的有关人士表示，电子竞技未来究竟作何类别归属，还是要在行业成熟后结合国内情况和国际形式来决定（编者按：这似乎意味着，电子竞技是否非要归属“体育”项目，这并不是当前最重要的问题）。长期以来主流意识对电子竞技运动缺乏客观、全面的认识导致了现阶段的争议，所以电子竞技赛事对选手整体素质的培养和宣传，以及对比赛项目的选择和推广比电子竞技运动专业化建设更具普遍意义。让不了解电子竞技运动的人通过比赛了解这个行业远比高水平、高质量的比赛更重要。这样的看法，笔者十分认同。

在前些日子陶宏开炮轰电子竞技的理由中，有一条显得十分醒目，那就是如果电子竞技被划分为体育的话，学生家长会担心孩子借体育锻炼的名义沉迷到游戏中去，变得难以管理和教育。笔者在与电竞中心的负责人谈及这个话题时，他表示：任何事情的开始都有可能是兴趣而导致的。但当一个“玩家”成为一名“运动员”的时候，兴趣成为了职业，为了取得好的成绩他们必须有计划、有步骤、有针对性的进行一系列练习。在这种情况下，即使是传统意义上的“工作狂”也不可能出现所谓“沉迷”的情况。我相信其他行业也不存在这个情况。充其量只能称之为“敬业”。所以客观上讲，所谓的“沉迷”可能会在观众，也就是爱好者这一群体中出现。鉴于目前电子竞技运动的爱好者大多数是青少年，这个问题确实带来了很多困扰和负面影响。作为从业者，我们有必要也有义务让这些爱好者们了解真实的职业选手的生存环境，让他们知道“职业电子竞技运动员”这条道路并不像他们想象中那么轻松快乐，参与电子竞技运动和平时为了休闲娱乐而玩游戏是完全是两回事。另一方面，主流意识也应当客观的从正面认识电子竞技运动，同时正确的引导爱好者们合理的的安排自己的工作、学习、娱乐生活。

中国的电竞产业比网游更早进入市场化运作，但被不良网游所累，广电总局的一纸禁令让本来就蹒跚学步的电竞遭遇近乎毁灭性打击，投资者的退出断了电竞的血脉，使本身没有造血功能的电竞赛事一时失去前进方向。这也带来一系列问题，人才的转行，选手的不专业，俱乐部的解算，拖欠奖金、办赛水平下降等等，整个产业链条被撕扯得支离破碎。中国奥委会副主席何慧娴女士曾经多次表示，电子竞技与网络游戏是截然不同的两个概念。但是现在情况又有所变化，电子竞技比赛项目与当年相比，基本已经变成了国内大型网游厂商旗下最赚钱的网游为主（如《英雄联盟》、DOTA2、《穿越火线》等）。这是眼下面临在电子竞技前的又一个问题。对此，有关负责人表示，电子竞技在我国其实一直以坚持市场化为原则开展工作。即使是官方赛事也是同样的方式。所以，国内现有的电子竞技赛事大多数都是由企业（游戏厂商）发起和组织的，资金来源根据赛事主办方不同的办赛宗旨会有较大的差别。比如政府委托的赛事，通常是为了宣传、推广电子竞技运动，资金大多数是由同样为了普及本项运动的单位提供的。而企业（厂商）赞助的比赛大多是为了推广其品牌或产品，资金自然是由企业方面负担。也有些比赛是电子竞技运动某一项目的制作公司，为了推广项目而举办的，资金大多由项目制作公司负担（如暴雪的《星际争霸2》）。客观上讲，现有的模式是符合市场发展的自然规律的，也是符合我国现阶段国情的。各方面虽然都有自己主观上的诉求，但行业的整体走向仍然由赛事的参与者和观众主导，整体的发展态势还是良性的。所以最终一定会实现电子竞技运动形成产业，并且完全市场化的局面。

ECL冠军联赛的现在与将来

作为官方指定的电竞赛事，竞游ECL冠军联赛汇聚了国内各大电竞俱乐部和选手资源，中心所属的竞游网，是国内知名的电子竞技、游戏、资讯和在线竞技平台。竞游网上建立了电竞数据库，旨在整合行业资源，提供共享平台。尤其是电竞行业的从业人员状况，关于电竞从业者的职业发展和退役后的去向一直是令人关注的话题，对于即将进行职业选择者有着重要的参考价值和就业导向作用。电竞数据库涵盖了现役、退役、在职等项目，很多运动员退役后转作俱乐部经理、领队、教练、队长、解说、裁判、赛事运营管理等职业，也有转行与电竞无关的职业，目前的数据库已整理上传了TYL00、EHOME、DK、LGD、WE等国内比较活跃的俱乐部和战队信息，试图全方位反映从业人员现状和未来发展趋势。

为了打造更专业的职业赛事，ECL没有沿用普通的杯赛赛制，而是采取“顺位淘汰”、持续全年、覆盖全国的大型联赛赛制，将一年分为四个赛季，每个赛季又分为线上海选、线上复赛和线下决赛三个阶段，收视点播和参与人数呈逐年增长态




Sky参加中国电竞中心比赛时与其他选手获奖合影



有关领导们在ECL赛事的开幕式上


2012年第一赛季CS比赛项目tyloo战队选手振臂高呼


电竞题材电影《百万爱情宝贝》在中国电竞中心场馆取景拍摄

势。2012年，ECL全赛季设置正式比赛项目4个，都是目前国内影响力大，受欢迎程度高的项目，包括《星际争霸2》《实况足球》《反恐精英》与DotA。因率先取消了《魔兽争霸3》比赛项目，在业内引发了不小的震动。

2013年是中国电竞中心办赛第4个年头，也是中国电竞运动正名第10个年头。经过调查分析后，ECL组委会对2013年比赛项目做出调整，一是保留《实况足球》项目和《星际争霸2》项目，并升级为最新版本；二是将《反恐精英》项目调整为刚刚发行的《反恐精英——全球攻势》（CS：GO），将团队合作即时战略类游戏DotA项目调整为DOTA2；同时增加当下最热门的《英雄联盟》项目。事实上，在厂商主导电竞项目的今天，《英雄联盟》等游戏早已一跃成为各大赛事主流，不过，能继续保留《实况足球》等缺乏厂商赞助，但在民间又有相当人气的项目，体现出ECL在市场化的同时所保留的传统电子竞技精神。

电竞中心的负责人表示，电子竞技行业如果要想在"体育"的概念上变得更正规化，走得更远，它还需要有更多的改变。首先是项目的普及。这里指的普及并不是说让大家都来玩电子竞技项目的游戏，而是对电子竞技运动的产生、发展、演变的历史有一个客观、全面的认识，只有做到了这点，才有可能谈电子竞技运动的正规化。同时，电竞比赛项目的赛制、规则为了更好的普及，需要参考传统体育相关规则来制订，但也要考虑到各项目的特点，体现电竞运动的创新性。做到以上两点之后，需要开展电竞运动的研究工作，从参赛选手的技战术水平到产业链的形成，进行系统化的研究。相对应的，ECL冠军联赛除了加大力度做专、做强，将赛事品牌延续下去之外，也要开展一系列活动普及电竞运动，让社会大众有更多的机会了解真实的电竞运动。比如举办民间爱好者群体的赛事、高校校园行、电竞场馆开放日等。只有这样，电子竞技在2013年才能继续突破前进，并创造一个有价值的未来。P

竞游ECL电子竞技冠军联赛
2012年1～4赛季相关数据：

1、共产生VOD：350个

2、前四赛季比赛场次：共约2100场

3、直播时长：约130小时

4、在线收看人数：

第一赛季：155万

第二赛季：225万

第三赛季：178万

第四赛季：209万

前四赛季共计：767万

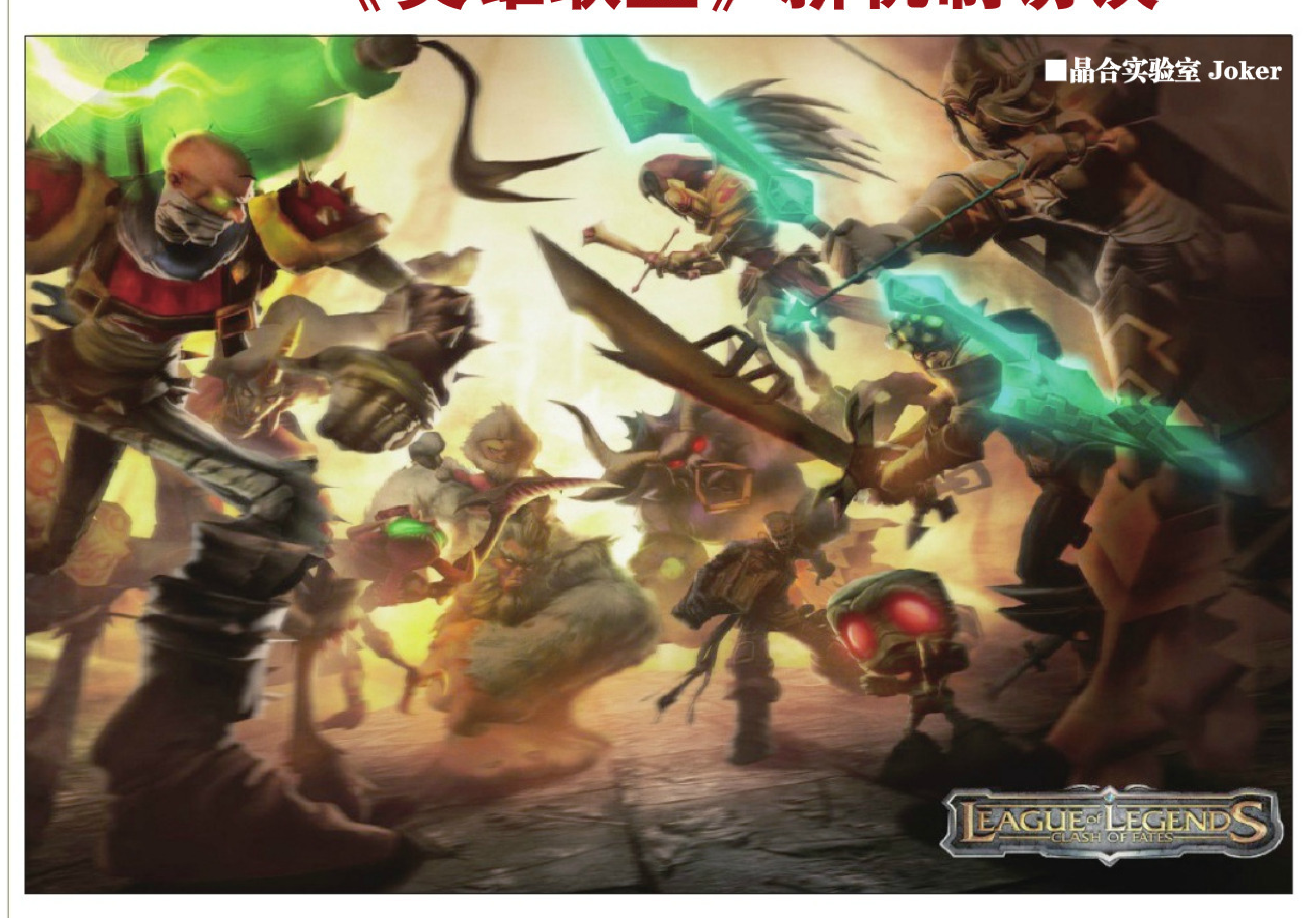
5、点播观看及VOD下载四个赛季累计次数：7500万人次

6、参与报道媒体：60家


2011年底在中国电竞馆举行首届竞游杯中国游戏产业颁奖盛典

新机制的“坑”？——《英雄联盟》新机制访谈

■晶合实验室 Joker



采访：GTV 7号

《英雄联盟》的新排位机制（截稿日时，国服还没有更改）让国内玩家期待之余也充满了迷惘，此种新排位机制是否能一改国服“坑”又多又深的现状？是否能真正让玩家都能真正匹配到水平相当的队友和对手来进行游戏？在整个国内游戏大环境下，这次改革是否能成功还是未知数。

抛开最后的结果不谈，我们首先应该让国内还未接触到新系统的玩家对之有个大致的了解。今天我们就此新排位的诸多问题，采访了大家熟悉的GTV电竞部主编、国内知名LOL教学栏目“7m教学大全”主持人7号，来探讨一下这个新系统的林林总总。

“7m教学大全”是GTV制作的LOL比赛教学节目，早期由7号与有着电竞第一美女选手之称的Miss共同主持，后由于一些原因，Miss离职，改由电竞美女主播小悠同7号搭档主持。节目整体风格风趣幽默，在玩家群体中有着很高的人气。

新机制究竟是什么?

大众软件： 新机制究竟是怎么样的，恐怕这是国内玩家最为关心的一点，对于这个新机制，7号您能给玩家详细的讲解一下么？

7号： 好的，这套新排位系统将取消现有的分数体制，改版为段位+级别。段位分为六等，从低到高依次是：铜段、银段、金段、白金段、钻石段和大师段，而每个段位的级别又分为五等，除了大师段外，其他从低到高依次是5、4、3、2、1（大师段为服务器排位前50位的选手）。以上段位和级别的升迁均需要100胜利点，也就是我们日常排位中胜利会加失败会扣的东西。然后当胜利点积累到100点时，非一等玩家会进入到BO3的晋级赛，如胜2场则成功晋级到更高等级；一等玩家会进入到BO5的晋段赛，如胜3场则成功晋级到更高段位。而当胜利点下降到0点时，非五等玩家会直接降级，但保留50胜利点；五等玩家不会降段，也无法再降级。

相对于老版本有何优缺点?

大众软件： 新机制的这种不降段的设定感觉会有一些隐患啊，相较于老版本，7号你觉得它的优缺点在哪？

7号：没错，新机制的确有它的优势，同时也有一些隐患。新调整显然是在鼓励大家更阔气地冲击排位，毕竟打出更好的段位牌子之后就再也不用担心滑落的问题；另外无论升级和升段都额外多了一道BO3或BO5的门槛，官方也曾表示这是要降低排位上分的运气因素。这些都是对游戏的一个良性影响。

大众软件：新机制的隐患之一是代练和代打会让这个机制对平衡玩家实力的努力付之东流，对这一点7号你怎么看？

7号：没错，相信很多人和你我一样，看到这种鼓励升迁，却保守惩罚的新系统时都觉得在国服这个大染缸下，代练行业毫无疑问又会激起千层浪——以前代练到XX分段只是暂时的，现在打到XX段位居然是永久的！这毫无疑问会让各种代练工作室的生意短时间内暴增到全新高度。

大众软件：这样是否会对游戏的体验造成毁灭性的打击？

7号：这一点暂时还不明朗。从美服那边传来的消息是：老的RANK分数系统，其实依然存在，只是隐藏在金属牌子和级别之下而已。换言之虽然打上白金段位之后，虽然再怎么输也终会停留在白金、五等、0胜利点，但玩家隐藏的RANK分有可能早已下降到1300。然后他会带着所谓的白金牌牌，匹配上9个青铜少年，并且由其中某一个青铜少年，骑在此白金用户的头上进行BAN人选人。再进一步来说，在以上的基础上，胜利点本身也会根据隐藏的RANK分来决定赢一局或是输一局的加减结果。1300分实力的白金用户，系统会认为其不配迅速冲击到100胜利点去冲击下一等级，从而只加很少的点数；输了则落井下石扣个痛快。



从早先的《DotA周报》到如今的《7M教学大全》，为7号在玩家群体中积聚了相当高的人气



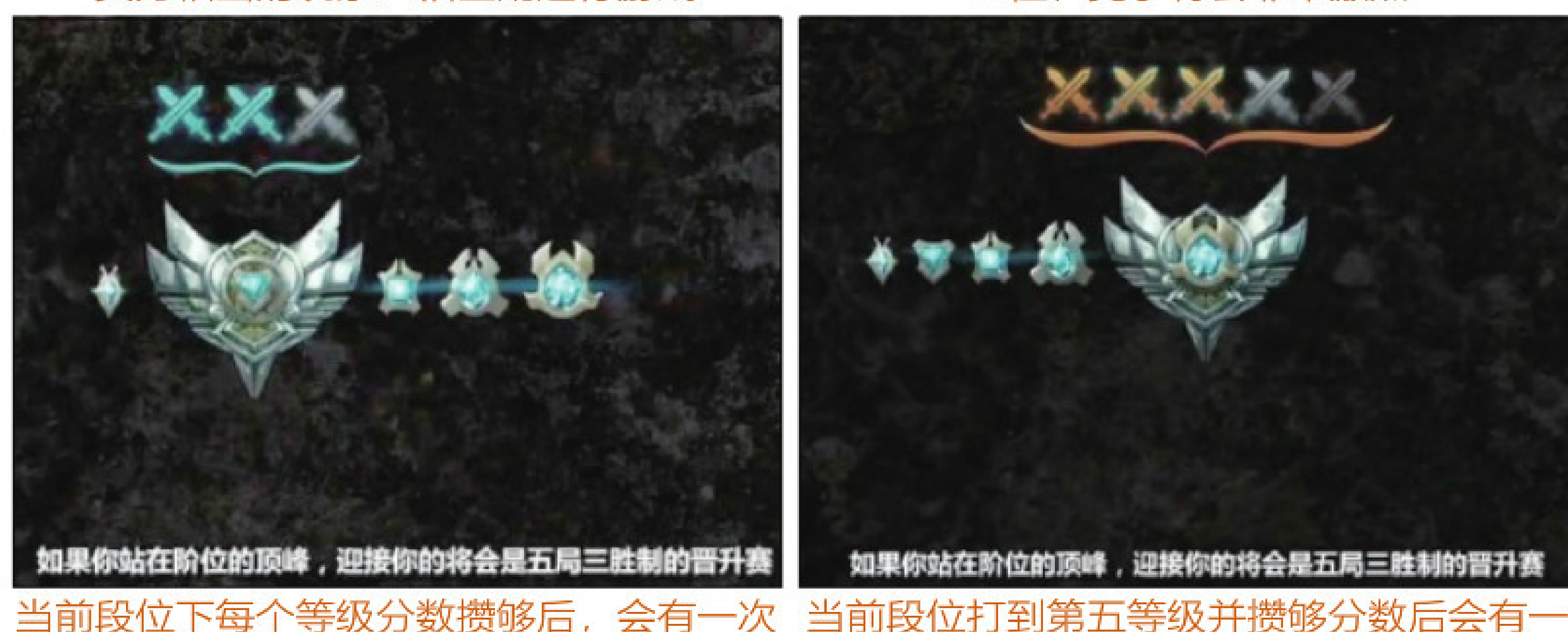
现由7号和小悠主持的《7M教学大全》稳定的更新频率和整体轻松幽默的主持风格，在玩家中有着很好的口碑



新排位机制下，将会划分6个等级，从而使实力相当的玩家互相匹配进行游戏



新机制下最高等级将是每个服务器的Rank前50位，竞争将会非常激烈



当前段位下每个等级分数攒够后，会有一次BO3的晋级赛，胜利后将会晋级下个等级



当前段位打到第五等级并攒够分数后会有一次BO5的晋阶赛，胜利后将会晋级下个段位

长远看来是好是坏?

大众软件：相较于老机制，新机制对于整个游戏环境的影响会有多大呢？

7号：新机制似乎是个很复杂的东西，而国服也是个鱼龙混杂的混沌地带。与其讨论新系统的隐患和长远的得失，其实从中折射出来的众生相，才是真正令人感兴趣的话题。不过有一点毫无疑问是进化了，优秀选手的选拔会变得更加高效。无论是大师组还是5v5的优秀队伍，在未来逐渐都会变得一目了然。一定程度上，那些极具竞技天赋的个人将来会更容易修成正果，而在这种高手不再隐藏于民间的高调刺激下，LOL尤其是职业圈子里的对抗或许会变得更加激烈，这种群雄争霸百家争鸣的环境正是我等看客一直在等待的热闹。

大众软件：没错，其实任何行业都有其灰色的一面，在任何时刻自律才是行业向前发展的根本保障。感谢7号接受我们采访，也祝“7m教学大全”收视如虹。

7号：您客气了，也祝《大众软件》越办越好，读者朋友再见。P



大软微博话题

临近毕业，是否在为找工作而烦恼？还是打算先休整一下好好玩玩游戏？对于即将要来的假期你们有什么想法么？来微博同大家聊聊吧，我们的微博地址是http：//weibo.com/popsoft、http：//t.qq.com/popsoft，@大众软件果然棒一起，等你哟！

本期应用话题：#大软话题#这是离别的季节，也是收获的季节。高三党还在为自己的理想日夜征战，部分大四学生也结束校园生活走上社会。这个日新月异的科技时代，学习方法、备考计划、论文撰写、求职应聘等方面，是否也都发生了变化？作为前辈有什么经验想传授给学弟学妹？在那些艰苦的日子里又发生了哪些难忘的事情？

复杂梦境：高三党，目测考完了就要帮班上一帮“童鞋”导购各种手机、平板、笔记本……光管饭不收费……

Fly：话说，高三有那么可怕吗？那些知识点又真的不能解决吗？只有放平心态，才能做真实的自己，才能让自己的行为更科学，更端正起来。

海洋预报：高考都考这么多年了，就不应该搞个周年店庆么？！考100送20，考200送50，考300送100，考400送150，考500送200,600以上一律送300，不设上限！一本分数线77折，考上二本可带同届考生一名，考三本送二本体验券一张！



VERA：老师家长们总是说，兴趣是最好的老师，而一旦遭遇高考，所有的兴趣都会退避三舍。只要能录取，哪里还有那么多的讲究，高中教育和大学教育衔接是现在最大的问题啊！

vivio：我的一个小学同学在美国上学，他们那里不实行全国大学入学考试，中学生可以参加SAT（学业能力评估考试，也就是我们国家的高考）和ACT（美国大学测评系统）来申请入学。而且SAT考试1年举行7次，考试时间3小时，比我们可是灵活多啦。

飞进梦里：你们谁看过《全城高考》啊？影片里都没有《五年高考三年模拟》这种经典备考书，这是在拍高三么？拍高考题材的片子也要重视道具呀，呵呵我“全年买了个表”！

不做公主的女王：最近看新闻说，高考也有“潜规则”，就是考题都是隔年相近！所以建议大家建议多研究2011年的高考真题，不要求背诵满分作文，而是要把自己的几篇作文修改成满分作文，之后在高考时把以前写过的内容重新组合就可以了。

本期游戏话题：#大软话题#重新启动的《古墓丽影》与《神秘海域》系列拥有太多的渊源，所以此次“重生”的劳拉赢得了一个新的绰号——“女版德雷克”（Drake，《神秘海域》系列的主角）。那么“新古墓”究竟是靠抄袭《神秘海域》系列上位的一次沽名钓誉式实践，还是冒险游戏的又一次发展？或许你可以说说自己的看法。

Stardust-BX：很多《神秘海域》的影子，但只能说是相似而已。劳拉的转型还是挺成功的，回归最初的冒险，她还只是一个菜鸟时的故事。

Fly：以往的TR全篇几乎都是围绕着解谜，剧情可以说几乎没有，战斗也就是敷衍一下了事，虽然有些怪确实不太好打。值得一提的是，本作的战斗系统变化太大了，不像以前的半锁定攻击模式，玩得很没劲，现在的是无锁定攻击，敌方NPC的AI也非常智能化，想要快速通关的话还是有一定难度的。

个性昵称：因为某些原因只玩了单人部分，玩通后真的很过瘾，但遗憾的是流程实在是太短，通关后很难有心情再玩第二周目！



周礼斌：《神秘海域》没玩过啊，不过新的《古墓丽影》已经果断通关了，只是因为某原因（你懂的）没有能玩上多人游戏和各种DLC。重启后的《古墓丽影》果然不同凡响，除开角色外观和支线探索能找到前作的影子外，其余都颠覆了以往，量少质精的QTE、流畅的动作、曲折的剧情、细腻的情感都使得本作注定是精品。

大洋之彼：剧情太坑了，但脚本运用不错，虽然一开始就知道是什么调调。

老师尼克张：不会吧，个人觉得两款游戏的差距蛮大的，但不管怎么说，“古墓”系列依靠此作又焕发了青春 。

hjpotter：回复**@墨家小矩：**绝不是两个风格，“神海2”和“劳拉”两个游戏我同步玩完的，能提供给玩家的东西基本一样。“神海2”在解谜上优势很大（是的你没看错），“劳拉”的速度感更好，不过在演出、美工、关卡设计、剧情、细节等方面，“劳拉”都比“神海2”差一个档次，大体上就是85对95，转型成功但还需努力。

墨家小矩：两个风格的游戏，没什么抄袭不抄袭的。

编辑部的故事 劳动节的全民大扫除

■漫画作者 NInia



软盘生活

Joker：M总和冰大这对儿欢喜冤家之间总是能找到一些很奇怪的点互相黑来黑去，并乐此不疲。这不，上个月趁着愚人节的当口，M总洋洋洒洒一篇雄文，道出了冰大已然是第三代的事实！这是真的么？！

冰大不死，只是凋零

■冰大战友 MerlinPinkst

最近大软地盘里的读者都在关心冰大作品减少的问题，正好我昨天见到了冰大，触景生情，有感而发，趁着今天过节，我觉得是时候向大家透露一些隐藏已久的秘密了。

简单说吧，读者们现在见到的冰大早就不是最初的冰大了，除了原初冰大，冰大有了二代、三世，不过令人欣慰的是，不管现在你们见到的冰大是第几代，冰大的精神还是完美地延续了下来，流淌在后世每个冰大的血液里。

有句俗话叫做打碎牙齿往肚子里咽，原初冰大的故事就是这样的。读过《软史·李刚传》的读者应该都记得冰大的来历，冰大生于新疆石河子，早年曾在砖厂工作过一段时间，因种种原因不得不化名为王军躲避仇家的追杀。来到大软后，因为之前这段经历，有了丰富的经验，冰大就作为调查记者被外派到很多危险的环境下从事暗访工作，常年蹲守在黑网吧、打金室等组织里，还目睹过多次网游玩家自焚，给杂志发回了很多珍贵的纪实报道。冰大的声誉和粉丝群也是从这段时间开始建立的。

2004年我进入大软，在这行里是冰大不折不扣的小弟，当时冰大的名气已经很大了。那时他住在苏州街小南庄，我租住的房子和他一街之隔，早上经常相约一起上班。我就看到冰大楼下常有粉丝聚集，有的人还忍不住大喊：“冰河，下来！”冰大就趁上班时下来和粉丝聊几句，合个影。有时冰大前晚熬夜写稿还没起来，听到有人乱叫十分烦恼，就开窗在楼上喊一声：“你大爷，别吵老子睡觉！”粉丝们见到冰大真人，心满意足，就乐呵呵地走了，更坚定了要买大软支持冰大的心。那时北京早高峰打车已经有些困难了，我们经常打黑车上班，黑车司机听说是冰大都要过签名，所以冰大名震业界真不是吹的。对了，一定要提一句，苏州街这地方离中关村就两站路，所以当时粉丝的构成多是IT民工，还没有几个清纯女读者现身，传闻冰大行宫遍天下已经是后话了。

不过人怕出名猪怕壮，冰大出生入死打开人气是不假，可长期处于紧张不安定的工作环境里，经历了太多不属于常人的经历，让冰大患上了严重的精神疾病。起初我们都没当回事，觉得冰大这样的人天生有个大心脏，可是有次出刊当天，冰大专题还没憋出来，整个人都不太正常了的样子。他来编辑部的时候手里拎了一块青砖，放在自己工位上，写不出来东西的时候就拿砖向自己头上猛拍，然后就能写几段。那次全编辑部都极为震惊，老编特意准许冰大晚交两天稿子，怕出了人命。后来还是生铁厚道，和冰大谈了一次心，然后坚决送他去医院看病。

不看不知道，原来冰大得了一种十分罕见的神经性抑郁症，目前学术界对这种病症还没有足够的研究，也没有确切的命名，症状一般初期表现为一定的行为障碍，必须依靠某种道具的唤醒行为才能突破心理隘口，正常地工作生活，比如冰大就是表现为明显的恋砖癖，这是和他早年经历对精神的摧残有关。医生起初认为，冰大这种情况会越来越表现为对砖头的依赖，最终可能造成患者猛拍自己而死。

治疗是从心理和生理两方面进行的，因为冰大这个问题后来发现很麻烦，如果彻底不让他碰砖头，他会极度烦躁，因此医疗小组引导他适当恋砖，也就是手里拿砖不要拍脑袋，而是让他向周围发泄，不管是砸桌子、椅子，还是路人，都是个好的情绪宣泄渠道。医生还创造性地将砖头虚拟化，把“拍砖”的意识灌输到冰大的思想里，他可以靠去网上虚拟拍砖达到一定的治疗效果。

冰大的确是这么去做的，当时软盘里板砖乱飞，其实就是冰大治疗的一部分。我在《大众软件人物周刊》里制作冰大拍砖专题，也是隐晦地反映了这个时期冰大的现状。

但这些都没有阻止病情的恶化，毕竟对这种病症全世界都没有太好的解决方案。而且这种疾病伴随着物理上永久的神经损伤，冰大后来慢慢变得瞳孔放大，口眼歪斜，四肢经常不自觉地抽搐，为了减缓病情发展，冰大必须手握器械做伸拉锻炼，这时青砖又是冰大不可缺少的伙伴了。

最初是为了照顾冰大的病情，我们商量来去，从石河子请来了李铁。李铁是冰大的亲哥哥，兄弟感情很好，有他照顾，不仅病情有一定缓解，状态好的时候冰大还能继续执笔写作。但随着病情日重，四肢抽搐越来越厉害，常常写着写着就把桌上的鼠标、键盘和显示器打翻在地，自己写作已经成了奢望。

这就是原初冰大的故事。在这之后，李铁成了冰大所有文章的实际代笔者，起先冰大可以口授文字内容，李铁只是做一点后期整理工作，后来冰大已经口齿不清，需要很细心地贴在他嘴巴上才能听清他的吐字，再到后来，冰大的话就只有李铁能够听懂了。即便如此，李铁凭借自己深厚的文字功底，还是在冰大原意的基础上可以自己发挥一点东西，写出来了八分冰大两分自我的稿件，而且在读者看来，风格上并没有明显的变化。

再再后来，李铁因为工作等原因离开了冰大身边，冰大2.0时代也结束了。顶替他位置的是冰大的亲弟弟李桐，李桐在李铁离开前就在冰大身边服侍，经过几个月的训练已经能够洞悉冰大的思想，这样，李桐实际上成了近些年来冰大文章的实际代笔人。一般的题目都由冰大和李桐进行充分讨论，由李桐按照冰大的个人观点和语言风格进行组织。冰大3.0一直为读者们服务到今天。

需要指出的是，虽然后来冰大有了许多代笔者，完全可以模拟他的语言习惯应付读者，但是冰大一直坚持，只有自己亲

自过目和讨论过的题目才能由自己的亲属笔录发表，才能署上“冰河”的大名，这也是为什么现在冰大叔的文章日少，而且有时有合作者的原因。

文如其人，冰大真正为当今文坛做出了榜样。

3月31日，北京某郊区疗养院。屋内光线暗淡，屋外暮色低垂，冰大的脸出现在窗前的一束光里，头发花白，五官严重变形。他脸上却满是喜悦，正坐在轮椅上试验他的最新式辅助设备，一台电脑声音合成器。长期以来，这种设备是霍金表达思想唯一的工具，如今它的最新一款将应用在冰大的身上。冰冷的声音从冰大的血肉之躯上发出，思想就插上了翅膀。

《魔境仙踪》里有一句经典台词：我不要做个好人，我要做最伟大的人。

没错，冰大拍过砖，但如今他就像霍金一样伟大。

林晓在线

林晓：夜已深，天气初暖还寒，空气中却已经有了迫不及待的春天的味道。草已翠，桃李芳菲，杨柳梢头笼绿烟，道不尽春光明媚惹人醉，却惊扰窗外车马闹纷纷。定住自己的心，原比想象中的困难；而坚持自己的追求，则要付出体重与白发的代价。人生细数几个春，马不扬鞭自奋蹄！

拿到这期大软的时候，我正在华北大平原上乘大巴旅行。一部大屏幕智能手机，就是我的旅伴，充当记事本、上网本、照相机、录音机、音乐播放器、收音机、闹钟、地图、游戏机和聊天室，如果我此刻穿越了，我掌中的这部手机会不会被当作神器？然后被古人供奉起来？哈哈，但是古代没有基站没有北斗导航没有充电设备，手机和一块砖头没啥两样。想想能生在这个时代还是挺不错的。大软以后要多多关注手机哦。

北京　杨维臻

林晓：3月下的《“另类”技术在智能手机上的应用与未来》确实是一篇很有意思的文章，智能手机的未来，我们现在的想象力恐怕是不够勾勒出全貌的。这个就好像20年前，手机还是大哥大模样的时候，要是有人告诉我们这昂贵的无线通讯装置将人手一台，且会轻薄到手掌大小，能整合数十种功能，你会信吗？你多半会以为，说话的人疯了吧！据未来智能手机的发展趋势，据专家分析，将要取代电视、电脑，顺便还会集合身份证、信用卡、公交卡、公园门票卡等等等等的功能，一句话，在20年后的某一天，你会觉得宁可把命丢掉，也不能让手机有一点点损坏。

软盘涂鸦

林晓：这次的涂鸦，是为了那一直盘旋在心里的节拍，为了那些曾经温暖生命的歌曲。

随笔

软粉　songsongxc

早上又在整理音乐，从初中开始听的歌、高中的到现在听的，回首往事也尽在歌曲中。

常常感觉到，歌曲也是记忆的一种载体。

做什么事情的时候听着某一首歌，过了很多年又听到那首歌，突然能够想起当时在做的那件事，心中真是百般复杂，又有感动。

还有个明显的变化就是音乐语种的改变，初中那会儿只听国语，周杰伦、林俊杰、罗志祥、花儿、南拳妈妈什么的一大堆，高中开始听欧美风，到现在几乎只听动漫歌曲。

但是翻起以前的歌，心中还是暖暖的，一路有她们陪伴，生活也多了色彩。

另外一件事情就是翻新。

之前也听不出来什么区别，索性都下成了wma格式，那码率现在看起来真是渣，64、80什么的一大堆，统统给我翻新到320K的，

现在再听那些老曲，除了重温，就是听以前听不出来的东西，特别是比较有名的歌，耳熟能详的歌，听起来更是感动。

之前跟哥们下了周杰伦所有专辑的无损，那天晚上我俩听得泪流满面，一起听着周董歌长大的我们现在再温习那些曾经喜爱的歌曲，大量从没听到过的信息、魔幻一般的境界，只能屈服于这样的感动。

如果你也喜欢音乐，不妨稍微多花些Money，搞个入门级耳机，去体会全新的境界。

快评

本期有关于《古剑奇谭二》的爆料实在是太给力了！不过杂志上市的时间怎么可以比你们说的要晚！让我们古粉等的太着急了！都有妹子因为没有按时买到杂志给急病了！

网友　周公不好龙



Joker：在此Joker只能代表杂志社向各位等待“古剑”爆料的粉丝们说声抱歉了，因为印刷、运输等种种原因，导致杂志上市时间往往会和预定日期或早或晚那么一两天，由此导致大家的不便，我们深表歉意，希望得到大家的谅解。你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。

热门游戏TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	古剑奇谭	2841
2	仙剑奇侠传五前传	2765
3	古墓丽影	2707
4	刺客信条3	2694
5	生化危机6	2670
6	生化奇兵——无限	2586
7	孤岛危机	2547
8	鬼泣5	2473
9	战地	2336
10	死亡空间3	2251

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年4月

编辑点评：最近，烛龙官方针对《古剑奇谭2》的宣传活动逐步升温，在众多忠实爱好者的倾力推动下，人气不减当年的《古剑奇谭》再次成为了本期单机游戏榜单的状元。《生化奇兵——无限》的排名倒是有些意外，或许是曲高和寡的缘故？

《大众软件》网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	坦克世界	2507
2	英雄联盟	2463
3	魔兽世界	2410
4	DOTA2	2386
5	剑侠情缘网络版	2315
6	九阴真经	2291
7	时空裂痕	2248
8	洛奇	1973
9	穿越火线	1925
10	龙之谷	1864

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年4月

编辑点评：不出所料，“忙时LOL，闲时WOW”已经成为了许多网游玩家调整游戏档期的原则，本期名列榜单前茅的依然各种“短平快”风格的作品——当然，《魔兽世界》的地位是不会那么轻易就被撼动的，从档期来看，下期应该是它的辉煌时刻。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	生化奇兵——无限	BioShock Infinite
2	反抗	Defiance
3	帝国时代2——高清版	Age of Empires II: HD Editions
4	火炬之光2	Torchlight II
5	武装突袭3	Arma III
6	上古卷轴5——天际	The Elder Scrolls V: Skyrim
7	骑士——中世纪战争	Chivalry: Medieval Warfare
8	坎巴拉太空计划	Kerbal Space Program
9	死亡岛——洪流	Dead Island Riptide
10	横行霸道全集版	Grand Theft Auto Complete Pack

数据来源：Steam·2013年4月7日

编辑点评：“每期都有新亮点”无疑是Steam单周销售榜最醒目的特点——除了风头正劲的《生化奇兵——无限》和老树新花的《帝国时代2——高清版》，本期最大的亮点肯定是《坎巴拉太空计划》，一部太空探索爱好者必买的游戏，诸位Geek莫要错过。

韩国网络游戏单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	AOS
2	突袭OL	FPS
3	FIFA OL3	体育-足球
3	天堂	MMORPG
5	剑灵	MMORPG
6	永恒之塔	MMORPG
7	上古世纪	MMORPG
8	疾风之刃	MMORPG
9	暗黑破坏神3	ARPG
10	DNF	MORPG

数据来源：Gamenote·2013年4月8日

编辑点评：遵循惯例，本期韩国网游单周排行榜依然波澜不惊，变动不大——《英雄联盟》和《突袭OL》依然卖座；FIFA OL3经过一番努力后终于回归了前三甲，感觉必然良好；《暗黑破坏神3》在1.08版更新消息的推动下排名终于上升了一位，可喜可贺。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	武林盟主	王者之剑
2	神庙逃亡——魔境仙踪	商业人生
3	石器时代OL	魔法卡牌
4	猫咪爱牛奶	宫爆老奶奶季节版
5	众神无双	一代宗师官方版
6	Grow Away!	时空猎人OL
7	Asphalt 7: Heat	维京战神
8	Rayman Jungle Run	西游——降魔篇
9	小小部队2——特种任务	卧龙传.回到三国
10	水果忍者	神将传奇OL

数据来源：AppAnnie·2013年4月8日

编辑点评：显而易见，对于手游开发商来说，“保持用户的黏着度”无疑是最大的挑战之一——和PC平台不同，手机游戏排行榜每期的冠军都不一样，但《神庙逃亡》和《水果忍者》这类作品却经常能保持在前10位之内，值得深思。

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	神庙逃亡	羊驼兄贵
2	神庙逃亡2	保卫萝卜
3	找你妹	魔能——方碑之巫
4	保卫萝卜	死亡战车
5	植物大战僵尸	智取坚果
6	水果忍者	点青蛙
7	真人斗地主	布丁怪兽
8	神庙逃亡——魔境仙踪	王者之剑
9	捕鱼达人2	弹弓赛车
10	僵尸王国	玩具总动员——粉碎计划

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）·2013年4月

编辑点评：3月中下旬，微博上开始流传一款游戏。玩家们开口必是“恶心”“奇葩”，这就是来自日本的《羊驼兄贵》。游戏的本质在于体验和求胜欲，体验未知是好游戏的设计重点之一，这大概就是《羊驼兄贵》广受欢迎的原因吧。



北京情文图书有限公司

地址：北京市朝阳区甜水园北里16号楼263号　电话：010－65025164；010－59499385



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN